
TODOSEGA
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEG... AS SEGA
Año I Número 9 - 350 PTAS
MEGAPREVIEWS
ETERNAL CHAMPIONS
MC DONALD
REN & STIMPY
Dr. ROBOTNIK
HOBBY PRESS
¡Prepara tu consola!
SONIC SPINBALL
HOOK CD
ZOOL
CHUCK ROCK CD
VIRTUAL PINBALL
DESERT STRIKE
Desafiamos a los mejores juegos
STREET FIGHTER II
ROCKET KNIGHT
ESPECIAL FÚTBOL
E.A. Soccer, Sensible Soccer, Pelé...
¡¡CAMPEONES!!

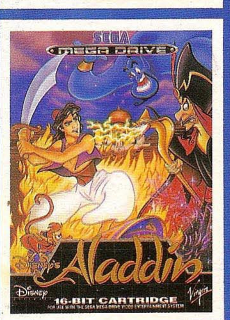
¿POR QUÉ MEG
MEJOR CONSO

MEGA DRIVE LO TIENE TODO EN SUPER TITULOS...

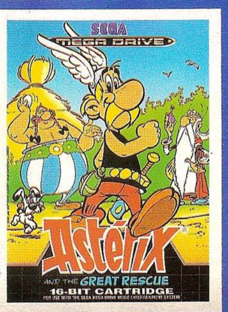
Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo.
Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos super-lanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.
Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula ¡60 imágenes por segundo! Imagínate, lo normal son 24.
Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!
No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7.6 MHZ. Inigualable.
Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que si alucinaste con las fases de "pinball" con las que siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!
Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320× 224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.
Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!!, velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.

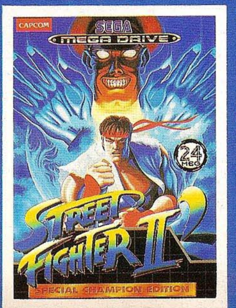
Hasta los movimientos de los sarios han pasado por laboratorio. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!!
Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!









24 MEGAS ENTRAN EN JUEGO...



SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mudial en máquinas de ARCADE aterriza sólo



Unitros

...GA DRIVE ES LA ...LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha. Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."

PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.

Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:

GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.

...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.





LA LEY DEL MAS FUERTE

TODOSEGA

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director:
Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe:
J. Carlos García Díaz
Redacción:
Pilar Glez. Manjavacas
Francisco Javier Bautista Martín
José C. Romero (Traducciones)
Diseño y Autoedición:
Dimas F. Gorostarzu, María Alba
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía:
Luis Covaleda
Colaboradores:
Javier Abad Martínez,
A. Dos Santos, José A. Gallego
Directora Comercial:
Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Río,
M.del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700
San Sebastián de los Reyes
(Madrid) España
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución:
COEDIS, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
España
Depósito Legal:
M-2108- 1993

SUMARIO

Este mes estrenamos una nueva sección en la explicaremos el proceso de elaboración de juegos que, sin duda, serán grandes éxitos. El comienzo, total, «Prince of Persia» para MD.

Cada vez más y más grandes. Así son las previews en TodoSega. Pasad, pasad y ved lo que os proponemos para los próximos meses...

Os contamos en estas páginas lo mejor que se ha hecho en fútbol hasta el momento para las consolas Sega. Entre los juegos más destacables figuran el «Sensible Soccer», «EA Soccer» y «Pelé». ¿Queréis descubrir los demás?

Buenos, bonitos y divertidos. ¿O qué esperábais? Os comentamos lo esencial de 18 juegos, a cual más fantástico y novedoso, para que sepáis a qué ateneros. Aunque os aseguramos que si tenéis que decantaros por alguno, vuestra decisión será bastante complicadillla.







Son tantos los éxitos de Sega que nos hemos visto obligados a aumentar nuestras listas, pero comprobad por vosotros mismos lo nuevo de «Lo más Sega».

GUÍAS DE TRUCOS

Este mes os ofrecemos dos guías auténticamente de excepción. Por un lado conoceréis los golpes especiales de los doce luchadores de "Street Fighter II" y por otro el genial juego "Rocket Knight Adventures" dejará de tener secretos para vosotros, al menos las cuatro primeras fases...

¿Sabéis ya si vuestros dibujos han salido publicados? Vamos, ¿a qué estáis esperando para ir a comprobarlo?

¡QUE NO NOS FALTE DE NADA!

Sega se ha propuesto no darnos ni un segundo de respiro. Y lo está consiguiendo... ¡vaya si lo está consiguiendo!. De momento, este mes se nos presentan un montón de juegos que, de cara a las cercanas fechas navideñas, nos van a poner las cosas más que difíciles a la hora de elegir el juego a comprar. Porque la lista se las trae: Sonic Spinball, Ottifants, Zool o Virtual Pinball para Mega Drive, Moratal Kombat y Desert Strike para Master, F-1 para Game Gear, Chuck Rock y Hook para Mega CD... y todo eso sin contar con los alucinantes juegos de fútbol que se nos avecinan: Sensible Soccer, Pelé, E.A. Soccer... en fin, una auténtica pasada de calidad consolera.

Pero por si aún la marcha de la multinacional nipona os parece escasa, aquí está TodoSega para imprimirle más ritmo a la cosa: previews de lo que serán los títulos más alucinantes de los próximos meses -atentos a Eternal Champions, que va a romper con todo-, las mejores guías de trucos para dos auténticos juegazos: Street Fighter II y Rocket Knight Adventures, las últimas noticias del mundillo, los dibujos más simpáticos...

Como véis, este mes a Sega, a TodoSega, tampoco le falta de nada.

TODO UN HEROE P

¡Crece la Sonicmanía! El héroe más admirado que jamás se ha visto en una Videoconsola, ataca de nuevo. Nuevas y trepidantes aventuras llegan a vuestras consolas con más sorpresas que nunca. Nuevos movimientos, nuevas

SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL





Si en anteriores aventuras de SONIC alucinaste con las fases de "pinball"... ¡Agárrate! ¡¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!! Con cantidad de sorpresas y nuevos superenemigos: gusanos mecánicos, plantas comedoras de erizos y un ejército de Roboctopus. ¡Que se preparen! SONIC está rebotado, y es peligroso.



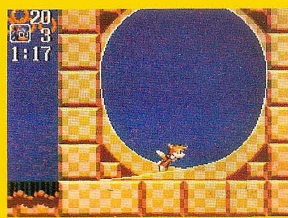
MEGA DRIVE

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

MASTER SYSTEM II

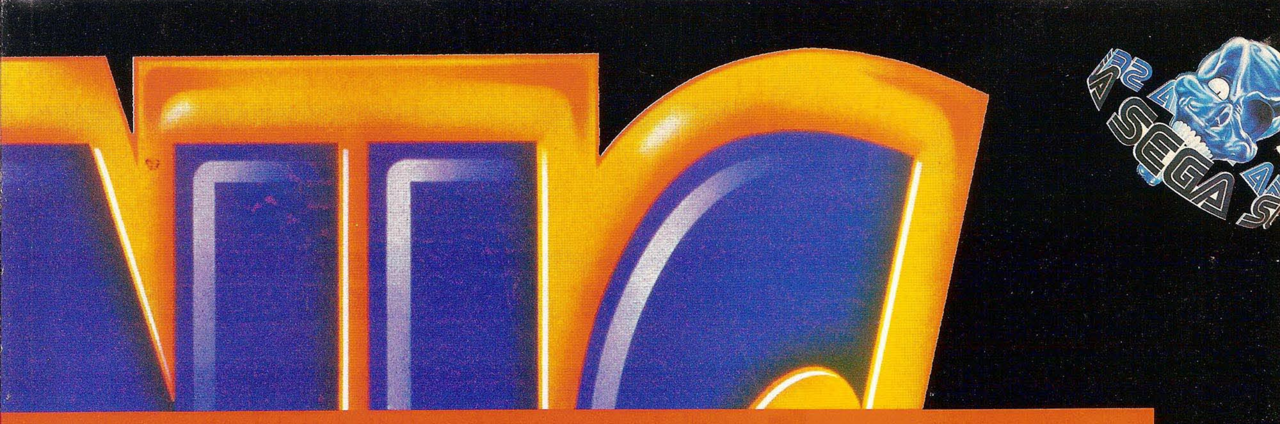
GAME GEAR

Nuestro héroe busca algo desesperadamente. Las mágicas esmeraldas CHAOS que dan vida a su isla. Tendrá que viajar a un mundo paralelo y poner a prueba sus nuevos poderes: Super Ataque giratorio instantáneo y zapatos Supersónicos (Más que nunca). 6 fases de lo más trepidantes. ¡Van a saltar chispas!









OR PARTIDA TRIPLE

armas, nuevos enemigos (incluído un doble cibernético) y... ¡Hasta una novia que le hará perder la cabeza! ¡Hazte el héroe! Lánzate a la aventura con SONIC. La Leyenda continúa.

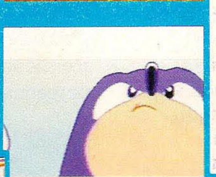
SONIC THE HEDGEHOG CD

MEGA CD





Toda la tecnología del MEGA CD y la magia de SONIC juntos en una aventura más allá del tiempo y el espacio.
¡¡Más espectacular, imposible!! Enfréntate a la réplica cibernética de SONIC y rescata a su novia Amy de las garras de Robotnik. ¡Esto es otro mundo!





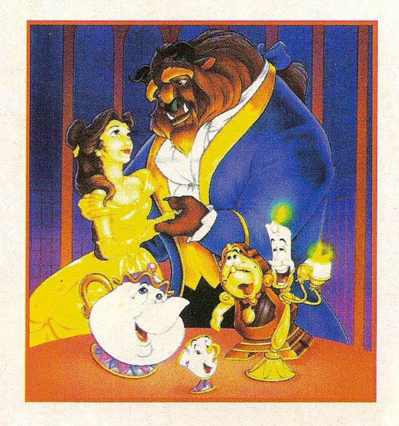






SUNSOFT ROMPE EL HECHIZO

La «Bella y la Bestia», la película de dibujos animados más cautivadora de todos los tiempos, estará muy pronto disponible en videojuego. El autor de tan genial idea es **Sunsoft** y los beneficiados serán los usuarios de **Mega Drive.** La novedad reside, además, en que su llegada al mundo del videojuego será por duplicado. Por un lado, **«Beauty and the Beast: Belle´Quest»** y, por otro, **«Beauty and the Beast: Roar the Beast».** En el primero, el jugador (Bella) deberá encontrar al padre desaparecido. La historia se desarrolla a través de distintos escenarios en los que Bella podrá suplicar ayuda. En el segundo juego, la bestia debe encontrar el secreto



que le transforme de nuevo en hombre, y, de paso, reclutar gente que le saque de su apuro. Aunque los dos juegos arrancan de la misma historia, hay diferencias: El juego de la bestia es **más rápido,** los efectos sonoros son más feos y los escenarios están presididos por una **mayor oscuridad,** a diferencia de la **luz y la sensación de frescor** que se aprecia en el juego de la Bella.

EA presenta «F117 Night Storm»
NUEVOS AIRES DE GUERRA

Electronic Arts ha anunciado para el próximo mes de **diciembre** el lanzamiento de **«F117 Night Storm»** para **Mega Drive,** un nuevo simulador de vuelo que pretende ser el avión de combate más sofisticado del mundo. Gracias a él, los amantes de las operaciones militares podrán visitar y actuar sobre las áreas beligerantes de la tierra. Con este planteamiento como base, la campaña comienza con un entrenamiento en el desierto de Nevada, donde el jugador se preparará para **diferentes misiones** en territorios tan peligrosos y candentes como **Libia, Cuba o el Golfo Pérsico.** El sofisticado aparato consta de armas muy perfeccionadas militarmente hablando, pero esperaremos a tener el cartucho en nuestras manos para daros una información más detallada. De momento, manteneos alerta porque llegan aires de guerra.



De la mano de Drosoft
NUEVO PAD PROGRAMABLE, EL MEJOR APRENDIZAJE

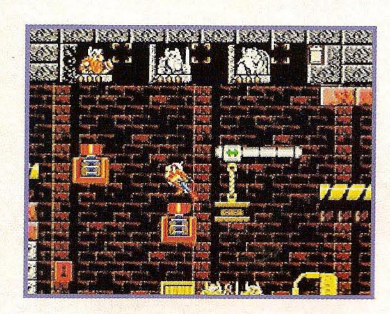
Ningún enemigo, ni siquiera los de final de fase, podrá resistirse a la última revolución de Sega. Se trata del Pad Programable o **SG Programpad de QJ,** diseñado exclusivamente para la nueva generación de juegos para Mega Drive. Además de permitiros una visión a cámara lenta, un disparo automático, el uso de un joypad de ocho direcciones y un soporte especial de seis botones, el nuevo pad incluye la **posibilidad de programación.** Esto quiere decir que podéis programar en un solo botón una secuencia de movimientos, que antes hayáis aprendido a ejecutar, así que, una vez grabada esa acción, podréis utilizarla cuantas veces queráis. Y eso es sólo un adelanto de lo que es capaz de hacer el nuevo pad programable de Sega. Para aquellos que estéis deseando haceros con uno, os diremos que su precio es de **8.990 pesetas.** ¡Felicidades a los afortunados poseedores del joypad!

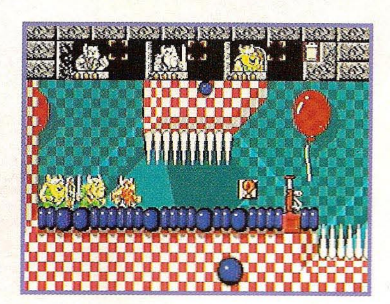



STREET FIGHTER II'
SPECIAL CHAMPION EDITION
24 MEGAS
SEGA
MEGA DRIVE
PON EL TURBO A TUS PUÑOS
Además de Turbo... ¡Champion Edition!.
La versión más demoledora de un Juego Legendario. ¡¡ 24 MEGAS !! en tu poder para llevar tu Mega-Drive al límite de la diversión. ¡ No hay otra consola capaz de resistirlo !.
Más niveles. Más movimientos. Más golpes. Más rápido. ¡ Es la gran pasada ! hasta se han retocado los caracteres gráficos de los personajes para hacerles aún más duros.
Píllatelo por separado o con el
nuevo Pack MEGA- DRIVE que incluye
además, una aventura del
incomparable SONIC.
Por cierto, recuerda que la
MEGA-DRIVE es tu única vía de acceso a
la nueva generación de
Videojuegos: MEGA CD.
¿Aún no lo tienes?
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

Sorprendente «Lost Vikings» para Mega Drive

LA UNIÓN HACE LA FUERZA



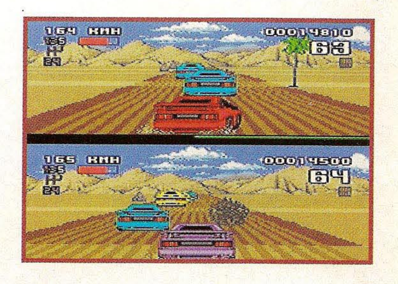


¡Sorpresa Virgin! Una de las obras cumbres de Interplay, **«Lost Vikings»**, será editada en **Mega Drive a principios de 1994.** Virgin, que se ha hecho con los derechos de esta compañía -recordad «Robocop Vs Terminator»-, será la encargada de poner en la calle este «inteligente» cartucho a través de Sega en España. «Lost Vikings» narra la aventura de tres astutos vikingos que se han **perdido en el tiempo,** tras un bonito día de caza, y deben hacer lo posible por regresar a casa. Cada uno de los tres especímenes cuenta con **poderes** diferentes y han de hacer lo posible por ayudarse (vale abrirse camino) para salir con vida de los diferentes atolladeros. La cosa va de **pensar, recoger objetos,** utilizarlos con cierta vista y no rendirse jamás. Gráficos súper graciosos y una animación bastante lograda completan técnicamente lo que seguro será una pasada marca Interplay.

LOTUS II, Y A CORRER

Fino, muy fino han hilado los chicos de Magnetic Fields para llevar a cabo la segunda parte del genial «Lotus» en **Mega Drive,** que estará en la calle durante las **Navidades.** Bajo la tutela de Electronic Arts, el grupo que llevó a cabo todo los juegos «Lotus» se ha decantado esta vez por un cartucho excelente con la posibilidad de diseñar nuestros propios circuitos mediante el sistema **RECS.**

Por si fuera poco, «Lotus II» añade a la emoción de correr, la oportunidad de disfrutar a pares del campeonato. Y para elegir, un total de tres estupendos Lotus (Elan, Esprit, ...) con los que dar marcha al cuentakilómetros.



activator™

Tras un buen estreno en los Estados Unidos

"ACTIVATOR", EL PERIFÉRICO DE MODA

Desde que saltó a la palestra hace escasos meses en U.S.A., millones de apasionados por Mega Drive claman a voces por uno de ellos. **«Activator»,** el periférico que os presentábamos hace poco y que como sabréis está a la vanguardia en pads de control, sigue subiendo como la espuma gracias sobre todo a los juegos que se están incorporando a su sistema.

Por si acaso no lo sabéis, aunque bien lo dudamos, este artilugio de ciencia ficción consiste en un pentágono que se coloca en el suelo y necesita la colaboración de una persona que se sitúa en su interior. El truco está en que **cada movimiento** que lleve a cabo ese jugador **se reflejará en pantalla** con inusitado realismo y admiración. Esto permite que determinados juegos, sobre todo los de lucha, cobren una nueva dimensión sobrepasando cualquier límite creíble.

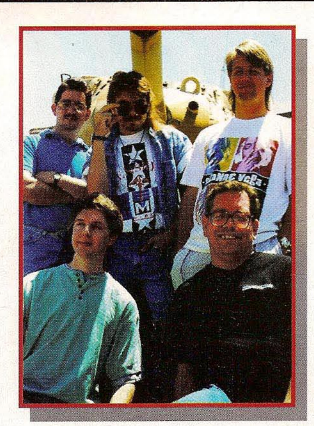
Respecto a los juegos que se han diseñado para Activator podríamos citar «Mortal Kombat», «Streets of Rage II», «Eternal Champions», «Street Fighter II Special Champion Edition» y «Greatest Heavyweight». Como veréis, todos son perfecta excusa para hacerse con un Activator. Aunque si creíais que jamás iba a llegar a nuestro país, pues ya podéis empezar a albergar esperanzas porque nos han confirmado que el año que viene, no se sabe bien cuándo, estará disponible en nuestro país. Paciencia, hombre, que todo llegará.


GENIAL
Disney's Aladdin
Toda la magia de Walt Disney rebosa por cada uno de sus 16 Megas.
Acción vertiginosa, gráficos que rozan la perfección y animación sencillamente GENIAL, realizada por...
¡¡Artistas del propio equipo de Disney!!. Una aventura sin precedentes en el videojuego. Sólo tu MEGA DRIVE es capaz de llevarla al límite de la acción. Movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a las 24 de una animación normal.
Son dibujos animados vivientes y tú eres uno de ellos.
Apúntate al estreno más esperado de la temporada. ¡Te harás el amo!
ESTRENO INMINENTE:
EN MASTER SYSTEM II
Y GAME GEAR
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

«Dune», en Mega Drive, será su primera batalla

WESTWOOD, AL ATAQUE

Hasta Las Vegas nos llevaron los chicos de Westwood Studios para presentarnos un suculento cartucho de Mega Drive que seguro hará las delicias de los aficionados a las grandes aventuras. Entre casinos, desierto y muchas niñas bonitas, los chicos de Westwood, una pequeña compañía englobada en la multinacional Virgin Software, dieron a conocer **«Dune, The Battle for Arrakis»,** en su versión **Mega Drive** para acto seguido frotarse las manos en señal de satisfacción.

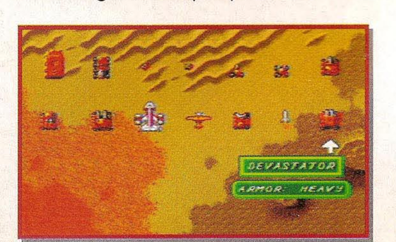


Merecía la pena ir a las Vegas para conocer al equipo que ha programado de Dune.

«Dune», que más o menos estará en la calle a principios del año que viene, será un intenso **programa de estrategia** con un súper argumento -de película, vamos- a la espalda. ¿Recordáis el film de David Lynch con Sting a la cabeza? Pues bien, a vosotros os tocará comandar una de las tres dinastías en juego, los Harkkonnens, los Atreides y los Ordos, al mismo tiempo que gozar de **voces digitalizadas, efectos increíbles,** una buena carga de **estrategia** sobre perspectiva aérea -muy al estilo de «Sim City»-, batallas en tiempo real y un sinfín de lugares, cosas y momentos por controlar. La especia es el objetivo. Ya sabéis que el que tenga la especia dominará el mundo, y a vosotros os han encomendado la difícil misión de convertir ese material en dinero y de mantener estables las constantes vitales del planeta Dune.

«Dune» ha sido programado por Leroy Wing, bajo la supervisión de Aaron Powell en el papel de productor, y la ayuda de Frank Klepacki (música), Mathew Hansel (gráficos) y Joe Bostic (diseño). Si sois aficionados al fantástico mundo informático creado en torno a este desértico cartucho, seguro que ya habréis observado que «Dune» para Mega Drive se corresponde con la segunda parte de «Dune» en ordenadores PC, y que a su vez no tiene demasiado que ver con el «Dune» que podéis disfrutar en Mega CD: tan sólo el título y los personajes. Lo demás cambia de raíz.

Pues lo dicho, que «Dune» y su batalla por la especia estará pronto en las tiendas y que el despliegue de Westwood mereció la pena.





DE BUENA FUENTE

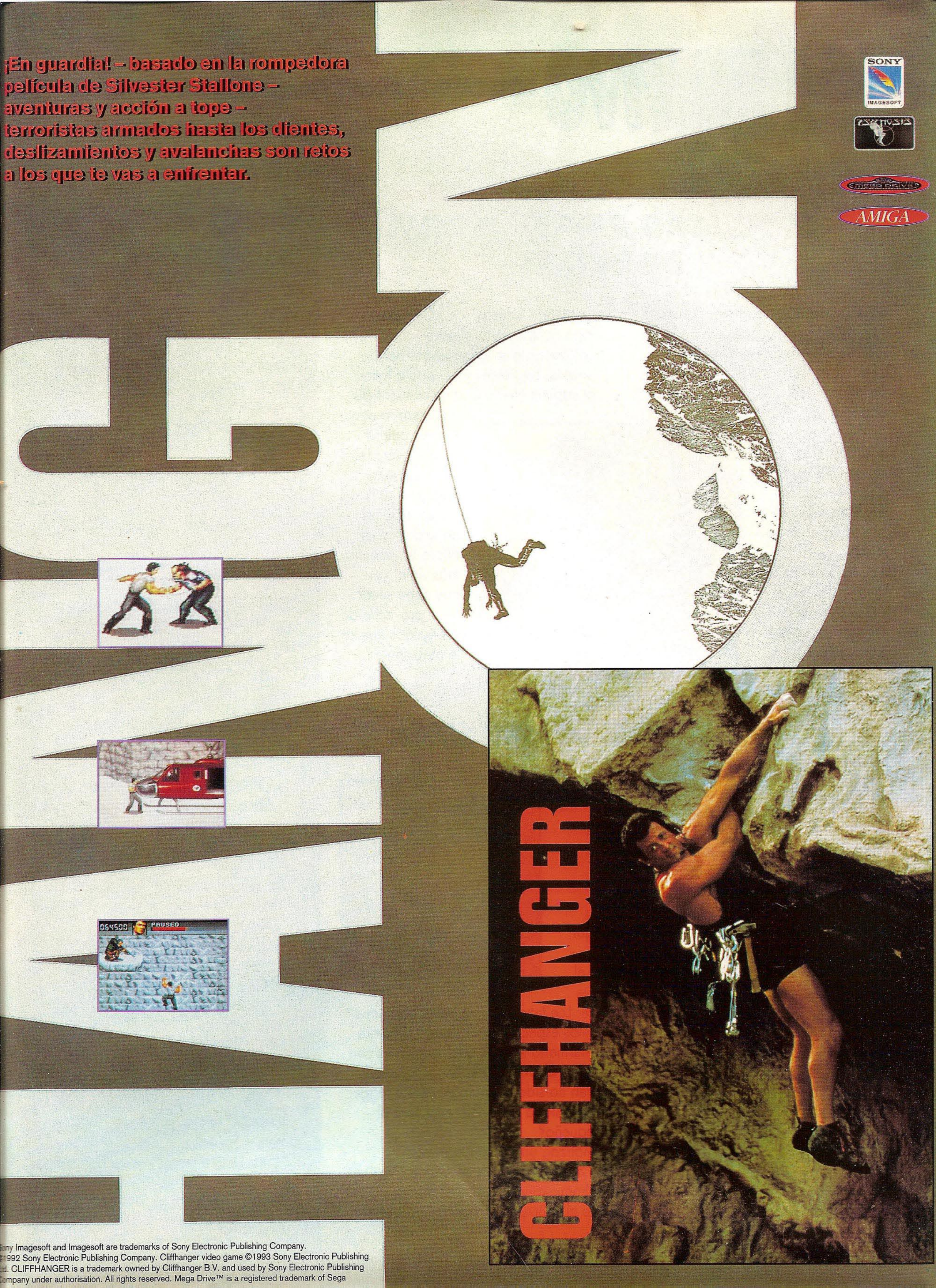
• **«Castlevania The New Generation»** no estará disponible hasta al menos **abril de 1994.** Así nos lo ha hecho saber **Konami** en nota de prensa recogida por esta redacción. Casi al mismo tiempo está planeado el lanzamiento de **«Hyper Dunk Basketball»,** un título del que aún no sabemos demasiado y cuyo nombre ni siquiera es oficial.

• **Noviembre, 19,** ha sido el día elegido por **Electronic Arts** para lanzar el increíble «John Madden NFL´94» en tierras yankees. 80 equipos, 72 nuevas jugadas, una temporada completa de la liga norteamericana de football, dos All-Madden Teams y hasta cuatro jugadores simultáneos (vía four player adaptor) serán sus cartas de presentación.

• Ya está disponible en los Estados Unidos el pugilístico **«Legends of the Ring»,** un súper realista cartucho de boxeo, obra de Electro Brain, que de momento presenta su cara **Mega Drive** con todas las garantías de convertirse en el mejor juego de boxeo de la temporada.

• El prestigioso compositor de música para ordenador, David Whitakker, ha fichado por la compañía Electronic Arts. Una muestra, para **«Lotus II» en Mega Drive.** Y sus credenciales, «The Tube», «Glider Rider» (en Spectrum) y «Spiderman Vs X-Men» en Super Nintendo, que recordemos.

• La última locura en wrestling saltará a la escena del espectáculo en breve. **«Royal Rumble»** y sus 16 megas de luchadores digitalizados y llaves legales e ilícitas coparán dentro de muy poco las casas de los usuarios Mega Drive en Estados Unidos.

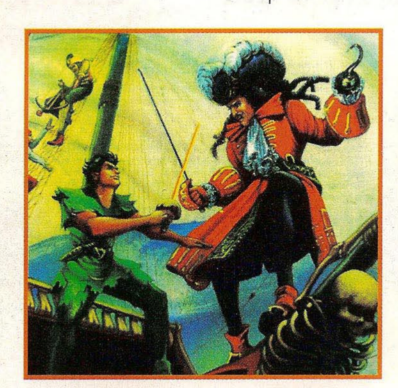


¡En guardia! – basado en la rompedora película de Silvester Stallone – aventuras y acción a tope – terroristas armados hasta los dientes, deslizamientos y avalanchas son retos a los que te vas a enfrentar.
SONY
IMAGESOFT
AMIGA
PAUSED
CLIFFHANGER
ny Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company.
992 Sony Electronic Publishing Company. Cliffhanger video game ©1993 Sony Electronic Publishing
. CLIFFHANGER is a trademark owned by Cliffhanger B.V. and used by Sony Electronic Publishing
mpany under authorisation. All rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sega

<<Hook>> llega a Mega Drive

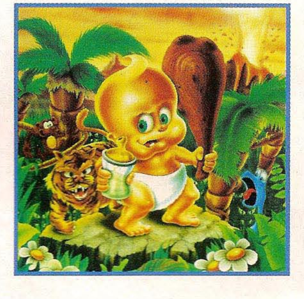
EL PELIGRO PIRATA ACECHA DE NUEVO

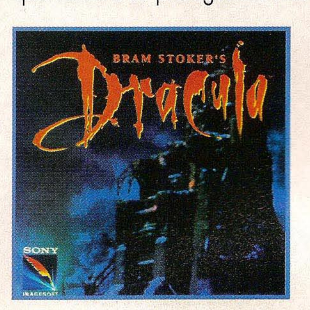
Tras convertirse en un respetable hombre de negocios y padre de familia, Peter Banning nunca pensó que el capitán Hook raptaría a sus hijos y que volvería al País del Nunca Jamás. Por suerte para nosotros, Peter volverá a **revivir sus aventuras en Mega Drive** con el mismo éxito, si cabe, que lo hizo en Compact Disc. A través de múltiples fases o escenarios, como el bosque, las montañas rocosas, los subterráneos, el lago, y otras más, nuestro protagonista se enfrentará a barcos piratas, serpientes y, no podía faltar, al capitán Hook. Cualquier sacrificio merecerá la pena si Peter quiere volver a ver a sus hijos con vida. Sólo una advertencia: el popular Pan es ahora un poquito más viejo, así que debe sacar buen provecho de las ayudas que se le ofrezcan.



"AVALANCHA" GAME GEAR

Al parecer nuestros amigos de Sega se han propuesto que la pequeña de las hermanas Sega sólo lo sea en eso, en tamaño, porque en lo que a calidad se refiere, nos está dando más de una alegría. Aprovechamos, pues, esta introducción para deciros que se nos echa encima una auténtica avalancha Game Gear. Allá va: en primer lugar, ya tenéis a vuestra disposición **«Double Dragon. La venganza de Billy Lee»,** en el que veréis a su protagonista más enfadado que de costumbre. Lee tendrá que aprovechar todos sus movimientos especiales al máximo si quiere liberar a su hermano secuestrado. Seguimos con raptos, porque **«Chuck Rock 2»,** el hijo de Chuck también ha sido retenido por Brick Jagger. ¿No tenéis curiosidad por saber cuál será el futuro del pequeño?





Y, para finalizar, un último anuncio: **«Drácula»** ha asaltado nuestra Game Gear de la mano de Sony. ¿Qué hacéis ahí parados? ¿No veis que el conde va directo a la yugular?

DE BUENA FUENTE

• En los nuevos planes de Interplay para Sega se incluyen **«Rock´n Roll Racing» y «Clay Fighter»,** dos pasadas de autos y lucha a tope de acción y buenas músicas.

• **«Cliffhanger» y «Last Action Hero»** serán convertidos a Mega CD en un tiempo récord. Ya hay algunas imágenes circulando por los territorios japoneses. Y ojo a la versión CD del film de Stallone: ¡tiene una pinta!

• La **tercera parte de «Rolling Thunder»,** un genuino cartucho de espías con aire japonés en sus gráficos, está más que dispuesto a inundar las tiendas americanas en... ya, vía Namco.

• Hasta 800.000 unidades se eleva la cantidad de cartuchos de Aladdin en su versión Mega Drive que circulan ya por las tiendas y usuarios europeos, según informa el semanario CTW.

• La última máquina recreativa de la que habla todo el mundo se llama **«Virtual Fighters».** Es de Sega y presenta en pantalla carácteres poligonales moviéndose a la velocidad del viento. Un detalle más: el tamaño de los luchadores es ¡¡enooorme!!

• **«Joe & Mac»,** el clásico prehistórico para Super Nintendo, ha sido convertido a Mega Drive por los señores de Takara. A primera vista, el juego conserva toda la gracia y simpatía que le dio a conocer en este mundo de las consolas, sólo que esta vez contará con dos jugadores simultáneos y montón más de novedades.

• A los amantes de «Street Fighter» y los grandes juegos de lucha les encantará saber que ya está disponible en EEUU un mando de seis botones la mar de completito. El invento se llama **"6 button arcade stick"** y tiene la apariencia de los pads "Mega Fire" sólo que con más botones.

La locura musical invade el Mega CD

La última propuesta para Mega CD se llama locura musical, incluye grandes grupos, grandes voces y un pelín de "hágaselo usted mismo". La cosa es muy sencilla: tiene vídeos, música más que digitalizada, imágenes a tope de color y de velocidad y una cosa tan atractiva como hacer, deshacer, montar, editar todo tipo de imágenes y música. Estamos hablando de la serie «Make my Video» para Mega CD, una promesa de altos vuelos musicales que está llegando vía Sony y que estará disponible en la calle durante estas navidades.

«Make my Video» se compone, por el momento, de tres estupendas creaciones para deleite y goce de los entusiastas por Inks, la rockera formación de las antípodas; Kris Kross, los raperos londinenses; y C+C Music Factory, líderes en música disco. Cada uno de los CD´s que en breve saldrán a la venta incluirán tres súper éxitos con sus correspondientes vídeos, una presentación "in inglish" totalmente peliculera y una, a nosotros nos parece, complicada forma de ponerse a los mandos del director de la película.

Eso sí, la verdad es que se puede hacer cualquier cosa: desde mezclar imágenes a congelarlas, pasando por cualquier efecto distorsionador, doble velocidad y un montón de cosillas más que seguro que los más pacientes sabréis degustar y entender. La imagen merece la pena y sólo por la música no esperaría ni un segundo a hacerme con uno de estos compacts. Además, de mayor quiero ser editor de vídeo...

Para los más curiosos, ahí va la lista de títulos que aparecen en cada «Make my Video»:

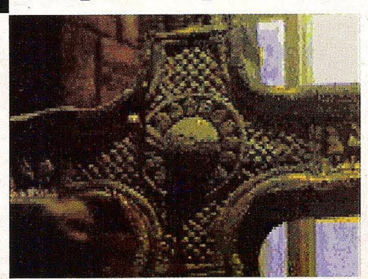
Inks: "Heaven Sent", "Baby Don´t Cry", "Not enough Time".

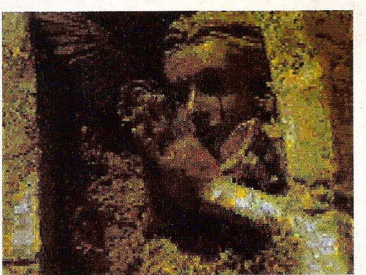
Kris Kross: "Jump", "I missed the bus", "Warm it up".

Power Factory: Una remezcla de su último LP.

Drácula

El príncipe luchador del Mega CD





Tras meses de impaciente espera, dimes y diretes, programaciones, reprogramaciones y contraprogramaciones, «Drácula», el hombre que Psygnosis tuvo que entender a base de horas de trabajo, ha llegado por fin al Mega CD. Una impresionante carátula y una no menos enfervorecida presentación, que nos lleva al inicio de la película de Coppola a base de gráficos digitalizados, misterio y una música impactante, dan entrada a un beat-em-up (juego de lucha) de lo más jugoso en el que una ambientación de principios de siglo choca a voz en grito con un Van Helsing karateka, de lo más estilizado y guapetón en presencia.

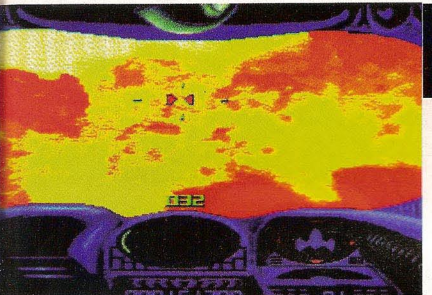
«Drácula», que llegará a nuestro país bajo el sello de Sony y la distribución de Sega, tendrá siete niveles cargaditos de buena música, acción y un scroll que asusta por lo perfecto de su ejecución. Ahora, ¿qué pinta el señor Van Helsing en un beat-em-up? Pues cuestiones de imagen, suponemos, como se lleva eso de la lucha... Aunque, bueno, no descartamos una aventura para Drácula en menos tiempo del que pensáis....

Microcosm, a lo chip prodigioso

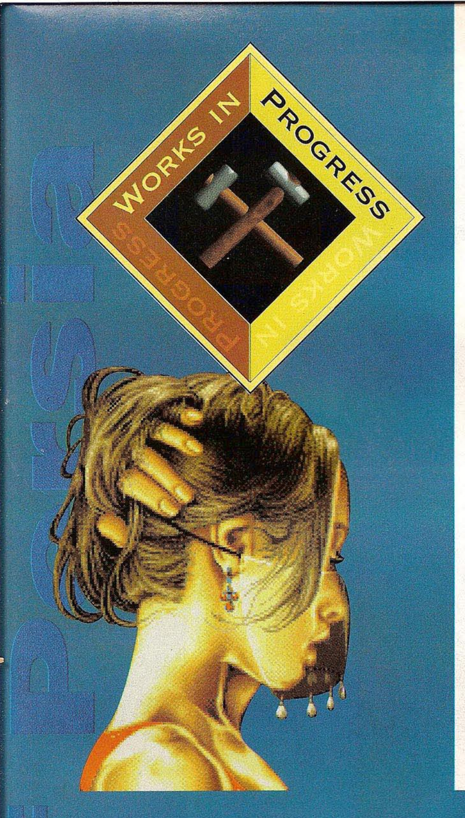
Ya que vamos con cosas de Psygnosis, pues qué mejor que seguir con un compacto que la compañía inglesa tiene en cartera, que se llama «Microcosm» y que propone un interesante viaje purificador al interior del cuerpo humano. Pues eso, que la compañía que concibió «Shadow of the Beast» y que ahora propone la segunda parte de esta bestia para Mega CD -nunca está de más aprender algo nuevo-, está dando los último retoques a un juego estilo «Sewer Shark», es decir, de los de perspectiva frontal dentro de una nave y escenarios digitalizados, con el cuerpo humano como fondo y una cantidad increíble de bacterias por depurar. De momento, no hay fecha definida para el lanzamiento de esta maravilla, pero por lo que hemos podido ver, por su lujo de movimientos, de scrolles, de detalles y de gráficos, será mejor que le echéis un poco de paciencia.



Poligonalmente Perfecto



Más novedades. Más espectáculo. La compañía Dynamix, parte de la gran familia de Sierra, está a punto de concluir su proyecto «Stellar Fire» para Mega CD. Se trata de un disco absolutamente atómico que nos pone a los mandos de una prodigiosa máquina especial y frente a un escenario poligonal en tres dimensiones, atractivo, misterioso y, por lo que suponemos, bastante difícil. Su argumento no podía ser más esquemático: estamos en el año 2.206 y somos los líderes de un ejército de rebeldes que debe hacer lo indecible por expulsar a los extraterráqueos que dominan la Tierra. Se avecinan nuevas y grandes aventuras para nuestro Mega CD. Ah! ¿Y la fecha de salida? Preferimos no decírosla. Se va en el tiempo...



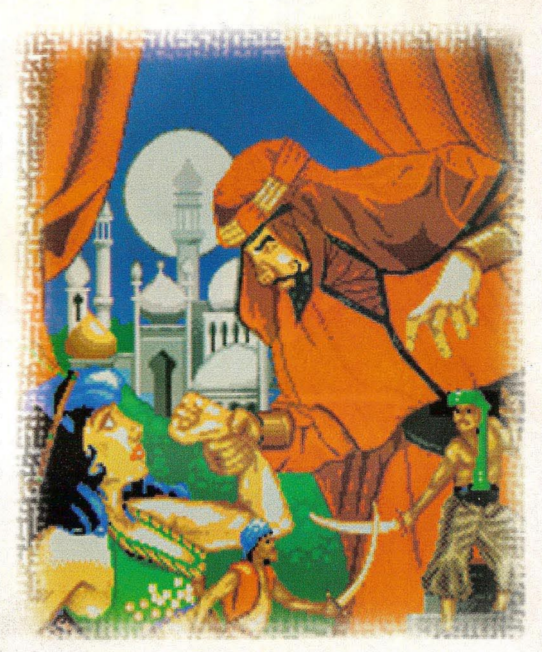
El Cuento de las Mil y una Conversiones

Prince of Persia llega a Mega Drive

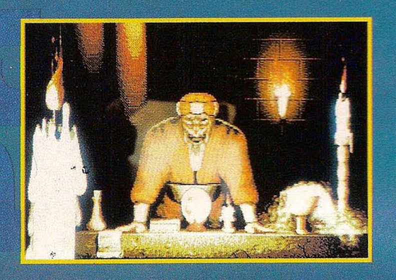
A estas alturas no debe quedar nadie en el mundo que no haya oído hablar de Prince of Persia.

Pero como los usuarios de Mega Drive aún no han tenido el privilegio de jugar con tan genial título, os presentamos en exclusiva un interesante reportaje en el que os mostramos en qué estado se encuentra la fabulosa versión que pronto Domark pondrá en la 16 bits de Sega.

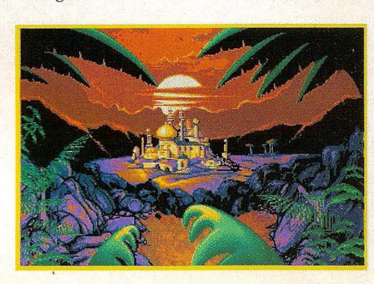
El que no lo conoce de oídas ha jugado a él alguna vez en uno o varios de los formatos en los que había aparecido hasta ahora. Por lo que a las consolas de Sega se refiere, el intrépido espadachín había visitado Game Gear, Master System y Mega CD, y nos había dejado a los usuarios de Mega Drive compuestos y sin plataformas. Pero eso se ha acabado, amigos. A partir del año que viene podremos disfrutar de los marchosos movimientos y las arabescas plataformas de uno de los juegos

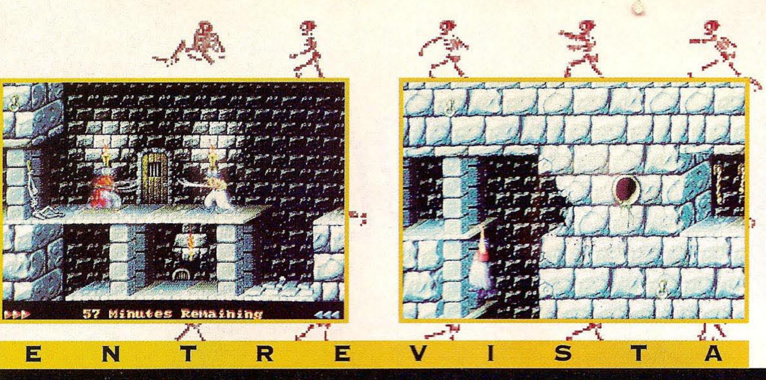


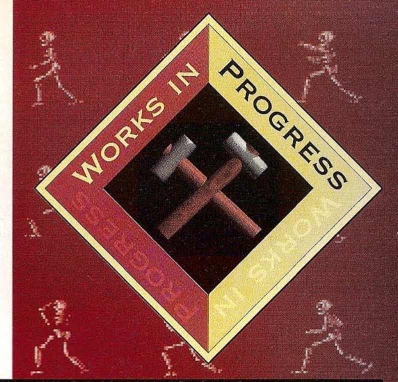
más adictivos de la historia también en nuestros 16 bits. Por lo que parece, esta vez no se trata de un simple cambio de aires, sino que se han introducido mejoras sustanciales con respecto a otras versiones. Pero, por supuesto, uno de los aspectos más fascinantes del juego es su legendario argumento, que nos recuerda los cuentos de las Mil y Una Noches, y eso no ha cambiado.
Nuevamente, tendremos que recorrer un sinfín de exóticos escenarios hasta llegar al encuentro del Gran Visir Jaffar, que tiene secuestrada a nuestra amada princesa. Lo malo ,y lo que tanto nos apasiona, es que sólo disponemos de 60 minutos para conseguirlo, y en nuestro camino nos enfrentaremos a todos los esbirros de nuestro gran enemigo. Tampoco faltarán las trampas, los callejones sin salida y los mortales abismos, por lo que necesitaremos una gran habilidad para sortear todos esos obstáculos y poder volver a abrazar a la bella princesa... ¿Cuántos de nosotros lo lograrán?



In the Sultan's absence, Jaffar rules with an iron fist. Throughout the land, the people groan under the yoke of tyranny and dream of better days.







E N T R E V I S T A

Richard Walker: "HEMOS INTRODUCIDO CAMBIOS IMPORTANTES EN EL JUEGO".

No podíamos analizar esta grata sorpresa que Domark nos tiene reservada sin conocer las opiniones de una de las personas que han vivido día a día el desarrollo del proyecto. Nos referimos a **Richard Walker, programador de esta versión de «Prince of Persia» para Mega Drive, llamada a superar todas las anteriores.** Pero, en fin, dejémonos de "monsergas" y veamos a qué viene tanta expectación...

T.S.: ¿Os pusieron algunas limitaciones a la hora de convertir Prince of Persia a Mega Drive?

R.W.: Sí, puesto que al iniciar este proyecto antes de que se elaborara el de Prince of Persia 2 para PC nos prohibieron introducir ciertos cambios. Creemos que podíamos haber mejorado el juego y haberlo enriquecido más, aunque ya es bastante bueno tal como ha quedado, pero una persona de Broderbund que poseía los derechos de la serie no quería que le "pisáramos" sus ideas para Prince of Persia 2. Así pues, la consigna fue ceñirse al programa original mejorando el aspecto general del juego. Al final supervisaron todas las versiones y dieron su última palabra. La técnica de juego es idéntica a la del programa original, aunque el sonido y los gráficos han sido sustancialmente mejorados.

El éxito de «Prince of Persia» reside en que mezcla a la perfección inteligencia y acción.

T.S.: ¿Cómo resultó tan buena la primera versión de «Prince of Persia», sobre todo en lo que se refiere a la animación?

R.W.: Ellos fueron los primeros que utilizaron la técnica de estudiar los movimientos reales de un actor y trasladarlos al ordenador. Su programador, Mr. Melcher, eligió a su hermano para representarlos e incluso le hizo ponerse un pijama, rodó horas y horas de cinta de vídeo para luego trabajar con ella. Eso se llama técnica rotoscópica.

Nosotros hemos utilizado los gráficos originales del Macintosh. Los hemos capturado, reducido y coloreado con una fuente adicional de luz. De esta forma, hemos hecho más atractivos los aspectos visuales y ambientales del juego. También hemos agrandado la presentación, con muchas más imágenes del juego y una secuencia de introducción más larga. Por otra parte, hemos aprovechado los cuadros de animación de la primera versión.

Todo esto puede dar la impresión de que nos hemos limitado a trasladar el juego de un formato a otro, pero la cantidad de tiempo y trabajo empleados demuestra que eso no es así. Los elementos como las llamas están animados y tienen sombra. Este tipo de detalles técnicos abunda a lo largo del juego. Nos habría gustado añadir cuadros de animación para los personajes, pero la gente de Broderbund dejó bien claro que no nos lo iba a permitir.

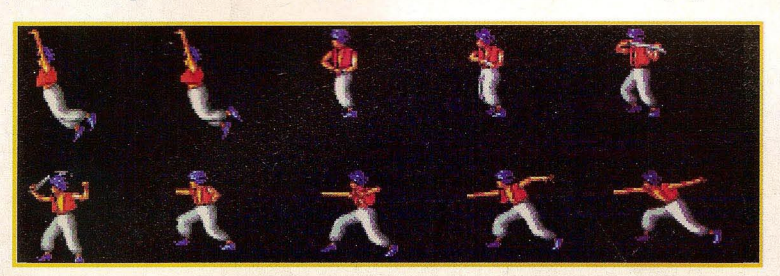
Es difícil explicar por qué este juego ha resultado tan popular. Su animación, por supuesto, ha influido de manera especial, pero eso no justifica lo mucho que ha durado en el mercado. Creo que es una buena mezcla de inteligencia y acción. Requiere algo de talento, puesto que su desarrollo es muy lógico y pausado, para permitir que el jugador tome sus decisiones. Si echamos un vistazo a lo que hemos hecho, debemos reconocer que ninguna de nuestras tareas ha sido especialmente difícil, ya que teníamos toda la estructura del juego a nuestra disposición. El único problema ha sido la limitación de tiempo, pero creo que al público le parecerá que ésta es la versión más satisfactoria de todas.

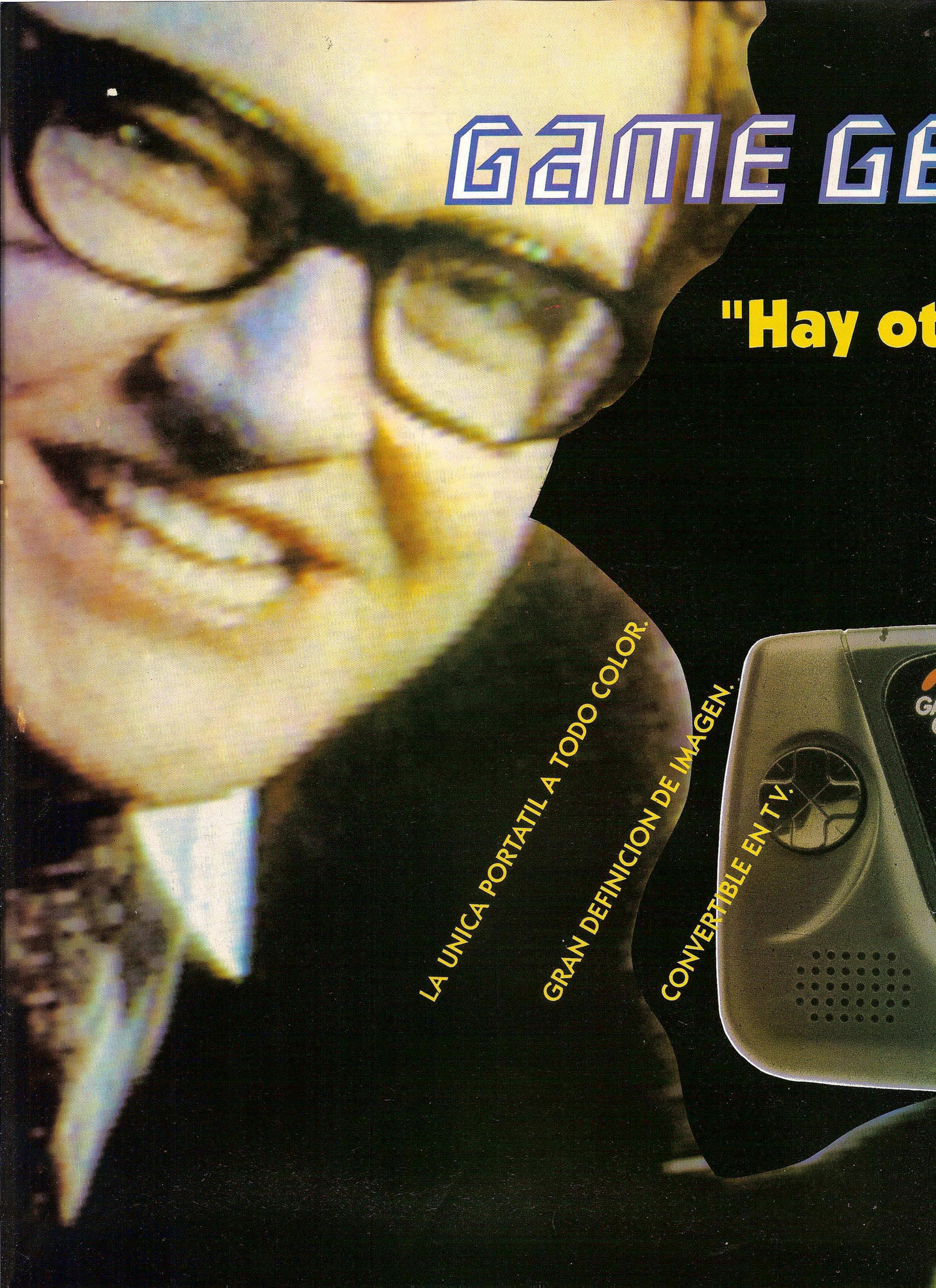
T.S.: ¿Quién programó la versión para Mega CD?

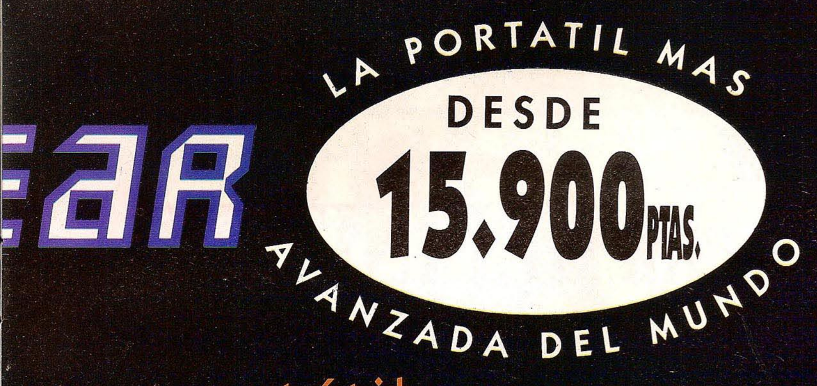
R.W.: Fue realizada en Japón, y ha sido, desde mi punto de vista, demasiado cara y poco espectacular. Creo que nuestra versión está muy cerca de la de Super Nintendo, que resultó excelente.

T.S.: Por último, ¿qué piensan en Estados Unidos de vuestro programa?

R.W.: Es difícil contestar a esa pregunta. No hemos tenido ningún contacto con ellos en relación con este asunto, ya que hemos planificado todo el juego por nuestra cuenta, pero al haber recibido la aprobación de ellos en todo momento debemos creer que les ha gustado, y eso que su nivel de exigencia es muy alto.




GAME GE
"Hay ot
LA UNICA PORTATIL A TODO COLOR.
GRAN DEFINICION DE IMAGEN.
CONVERTIBLE EN T.V.





ras portátiles... *pero* no hay color

Mientras otras siguen "verdes" para la acción, la GAME GEAR te acompaña a un mundo de aventuras con... ¡Más de 4.000 colores! ¿Cómo lo ves?

Si estás loco por ella, ¡Salte con la tuya! Nunca lo has tenido tan fácil. La portátil más deseada y con más juegos, a un precio que es una provocación : ¡15.900 Ptas.! (I.V.A. incluido).

Tú y tu GAME GEAR ¡al fin juntos!. ¿Quién te lo va a impedir ahora? Además te la llevas con "COLUMNS". Un juego para habilidosos con más de ¡¡100 fases!! Y si te exiges lo máximo con la GAME GEAR descubre las nuevas configuraciones: "4 en 1" y "TV-Pack".¡Una jugada maestra! GAME GEAR. ¡¡Por fin te sales con la tuya!!



SONIDO STEREO.

MAS DE 150 JUEGOS.

VARIEDAD DE PERIFERICOS



LA LEY DEL MAS FUERTE

El Juego de Lucha DEFINITIVO

- Mega Drive
- Sega
- Enero

Cuando parecía que todo estaba ya dicho en cuanto a juegos de lucha, Sega se desmarca anunciando a bombo y platillo lo que, dicen, será el título que va a

ETERNAL CHAMPIONS

romper definitivamente entre los amantes del género.

TodoSega ha tenido acceso en primicia a tan prometedor cartucho, y con ello hemos podido comprobar que, en efecto, Sega no parece exagerar lo más mínimo.

Cuando estamos todavía paladeando el magnífico sabor de boca que nos han dejado dos de los cartuchos más impresionantes en cuanto a mamporros se refiere, Street Fighter II y Mortal Kombat, se anuncia la salida de una espectacular maravilla para Mega Drive que busca conseguir la supremacía entre todos los juegos de lucha. El cartucho responderá al nombre de **«Eternal Champions»** y, como podéis comprobar por las imágenes que acompañan a este texto, rebosará calidad por los cuatro costados.

La acción se sitúa en el año 2.225, cuando un ente llamado Eternal Champion se encarga de mantener el equilibrio entre el bien y el mal, gracias al dominio que posee de todas las técnicas de artes marciales conocidas.

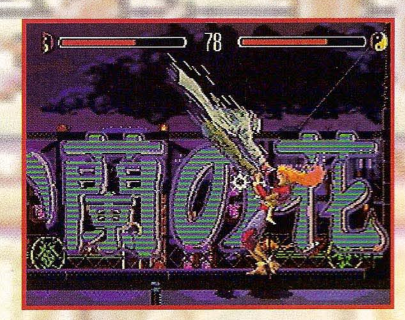
La existencia de este ser sobrenatural toca a su fin, por lo que comienza una búsqueda en el tiempo para encontrar al mejor luchador que haya existido jamás, el único digno de ocupar el puesto que ahora va a quedar vacante.

A la emocionante competición se presentan nueve luchadores venidos de diferentes períodos de la historia. Ellos son **Jetta**, **Xavier**, **Trident**, **Slash**, **Midknight**, **Larcen**, **Blade**, **Rax** y **Shadow**.

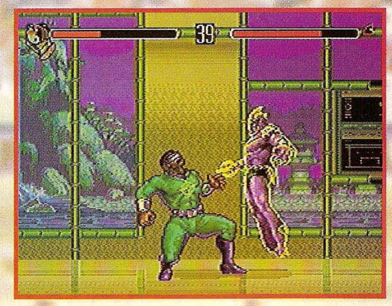
Estos nueve guerreros se enfrentarán en combates llenos del realismo y espectacularidad que pueden proporcionar los 24 megas de que hará gala el "cartuchito" en cuestión. En él podréis elegir tanto el nivel del personaje seleccionado como el de la computadora, la velocidad de la lucha y hasta la fuerza interior de los contendientes, e incluso cada luchador dispondrá de un estilo de lucha particular y de **35 movimientos diferentes,** entre los cuales se cuentan las magias y los golpes especiales, imprescindibles ya en todo buen juego de lucha que se precie.

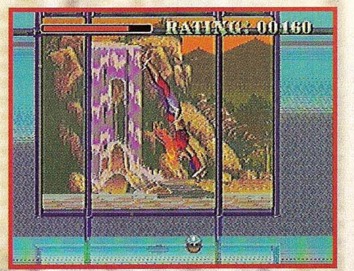
Y podríamos seguir contando más maravillas de «Eternal Champions», pero tendreis que esperar hasta un próximo número para conocer mejor a esta auténtica maravilla de la técnica. ¿Podréis resistir?





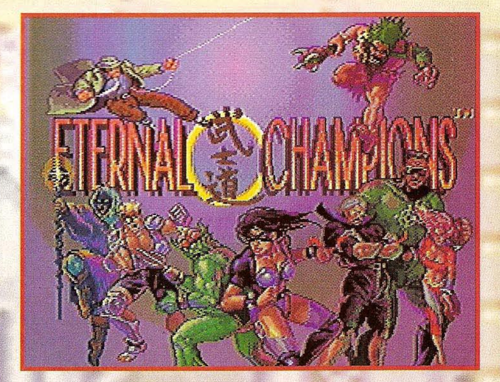




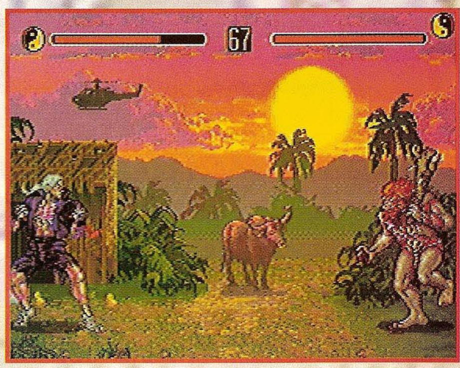




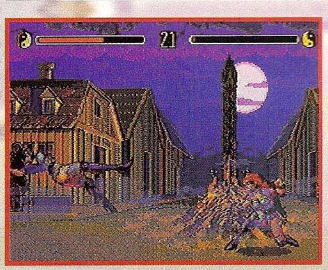
En el Campeonato Eterno participarán nueve luchadores venidos de todas las épocas históricas, cada uno de ellos exhibiendo 35 movimientos especiales. ¿Se puede prometer mayor espectáculo?

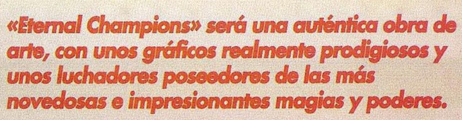




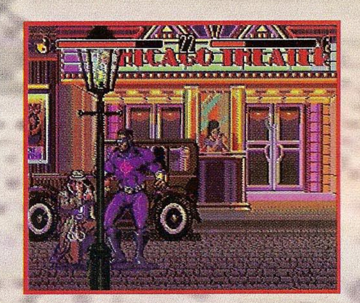


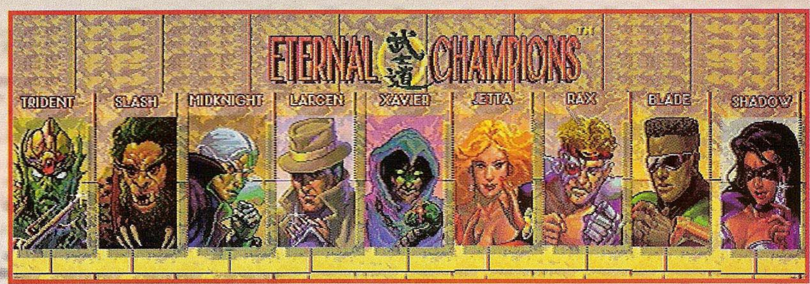






«Eternal Champions» será una auténtica obra de arte, con unos gráficos realmente prodigiosos y unos luchadores poseedores de las más novedosas e impresionantes magias y poderes.





Las Aventuras de un Payaso

- Mega Drive
- Sega
- Sin determinar

De unos años a esta parte, las hamburgueserías norteamericanas se han convertido en proveedoras habituales de los estómagos de no pocos niños en el mundo (y de algún que otro compañero de redacción). Una de ellas, la cadena McDonalds, aparte de deleitarnos con sus productos, también va a introducirse en el mundo de los videojuegos por medio de su relaciones públicas: el payaso Ronald McDonald.

Este personaje, después de protagonizar varios episodios en otras consolas, se asomará pronto a tu Mega Drive para protagonizar un cartucho que llevará por nombre **«McDonald's Treasure Land Adventure»** (la Aventura de McDonald en la Tierra del Tesoro).

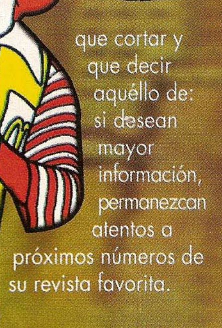
Como vuestra sagacidad no tiene límites, habréis podido deducir que el embrollo se montará en torno a un tesoro, y la historia irá más o menos de lo siguiente: un día Ronald McDonald, harto del acoso de cientos de niños que no hacían más que tirarle aros de cebolla y salpicarle de tomate, decide marcarse una escapadita al campo, donde encuentra por casualidad un trozo de papel tirado en el suelo. El destino quiere que este papelito sea nada más y nada menos que una porción del mapa de un tesoro, cuyas otras partes se encuentran en manos de tres siniestros personajes que anhelan la posesión del tesoro para emplearlo en oscuros fines.

A partir de aquí comenzará el viaje de este payaso hamburguesero por la **Tierra del Tesoro,** una aventura que le convertirá en todo un experto en ese deporte tan practicado que se llama "salto de plataforma en plataforma", y en la que se encontrará con escenarios cuya fantasía rebasa incluso a la del diseñador de los vestidos de la Casa Real de Inglaterra.

Armado con una especie de polvos mágicos y un brazo telescópico que le permite agarrarse a los lugares más inaccesibles, Ronald McDonald atravesará... ¡un momento!, esto es una "preview" y dejaría de serlo si os revelásemos todo sobre este cartucho, lo que iría en contra de nuestro espíritu purista.

Así que no nos queda más remedio que cortar y que decir aquéllo de: si desean mayor información, permanezcan atentos a próximos números de su revista favorita.

McDonald's Treasure Land Adventure



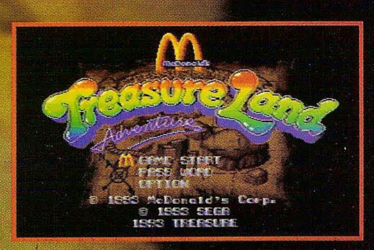








Quien le iba a decir al payaso Ronald McDonald que se metería a "buscatesoros", eso sí, sin dejar nunca de ejercer su vocación innata: entretener a los niños, -y no tan niños-, de todo el mundo.







Lo más impresionante de este juego de plataformas es la variedad y originalidad de sus fases y enemigos finales.





Nuestro payaso hamburguesero se enfrentará a un difícil reto con el fin de recuperar el mapa del tesoro.









Papanatas en Apuros

■ Mega Drive
■ Sega
■ Enero

Ren y Stimpy son los protagonistas de unos alocados dibujos animados. Sus aventuras son una mezcla explosiva de acción y humor salvaje en las que nuestros amigos suelen salir bastante mal parados...

Ren, el chihuaua enano, es la personificación de la mala uva y del mal carácter, aunque también es verdad que demuestra a veces un gran corazón y una paciencia infinita con los despistes del bobalicón de Stimpy.

Su fiel compañero de andanzas es un gatucho de nariz azul y escasas luces que actúa sin mala fe, pero que no da una a derechas y se mete en los líos más increíbles. Juntos se convierten en una fuente inagotable de diversión y sorpresas.

Pues la noticia es que muy pronto podremos acompañar a estas dos calamidades en una aventura que tendrá como escenario nuestras queridísimas Mega Drive.

El juego se llamará **«Ren and Hoäk Stimpy presents: Stimpy's Invention»** (en España se conocerá como **«Ren and Stimpy»**) y se tratará de un **arcade** de gráficos desenfadados que tomarán como modelo los dibujos originales con resultados realmente espectaculares.

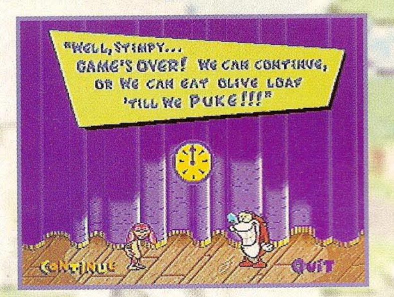
Montar a lomos del compañero, lanzarlo como un boomerang o una pelota de Cricket serán algunas de las originales maneras con las que tendremos que enfrentarnos a nuestros enemigos. Además, podremos **cambiar de protagonista** durante la partida o alucinar con **dos jugadores simultáneos** compartiendo barra de vida mientras nos atacan cortacespedes, jirafas, pajarracos, focas...

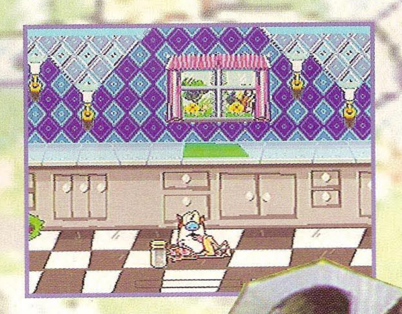
Afortunadamente Ren y Stimpy no estarán solos en su aventura: un súper-héroe un tanto raro que tiene por cabeza una gran tostada, se encargará de salvar a nuestros amigos de más de un apuro.

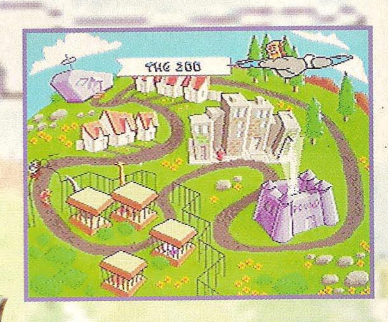


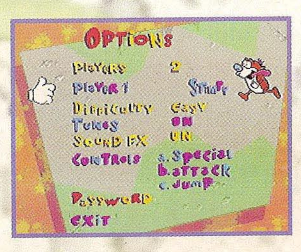
¿Y cual será nuestra misión? pues recuperar las piezas que componen el nuevo invento de Stimpy, que está causando verdaderos estragos.

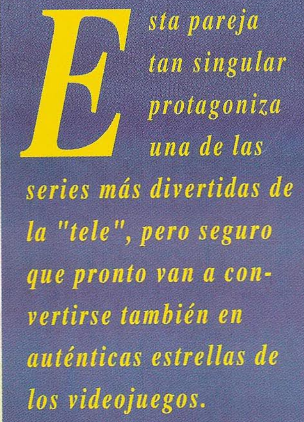
Si os interesa el tema, no os perdáis el próximo número de TodoSega, pues en él os ofreceremos una extensa y privilegiada información de tan sensacional juego.



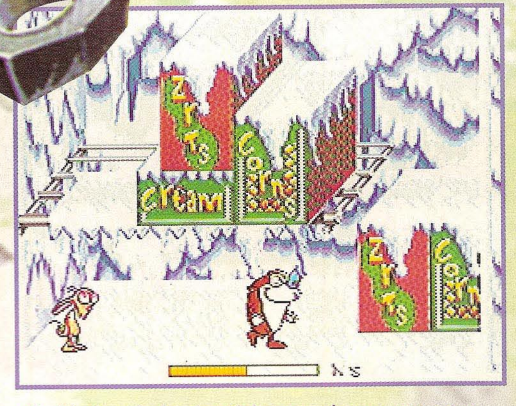






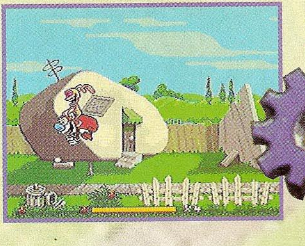


Esta pareja tan singular protagoniza una de las series más divertidas de la "tele", pero seguro que pronto van a convertirse también en auténticas estrellas de los videojuegos.

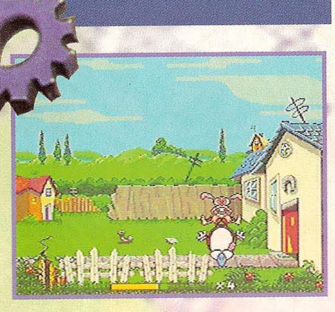


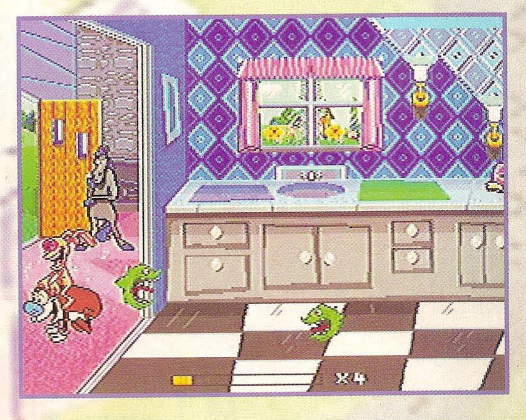
El objetivo de la simpática pareja es recuperar todas las piezas del estúpido invento del gordo Stimpy que está mutando todas las cosas.

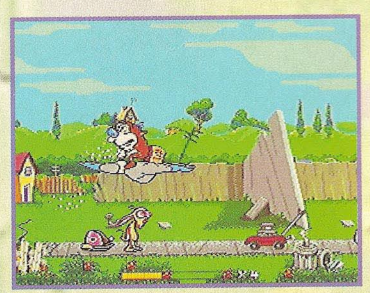


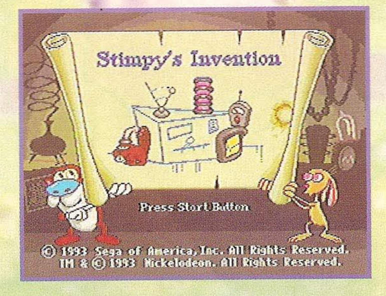


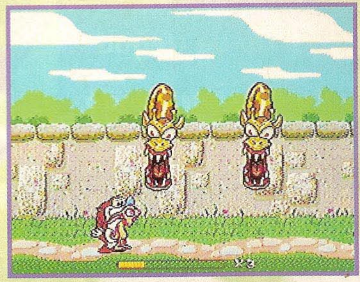
Las animaciones de este sensacional juego protagonizado por Ren y Stimpy son dignas de su serie de dibujos animados.











Las Judías de la Discordia

- Mega Drive
- Sega
- Enero

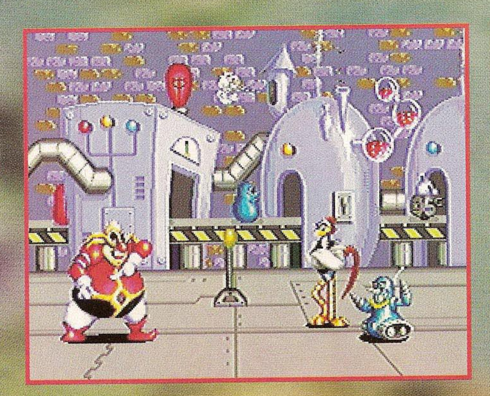
Que el mal no descansa, ni tiene puentes ni vacaciones, es algo que el malvado Robotnik tiene muy claro. El enemigo más enemigo de Sonic parece decidido a no darle ni un segundo de tregua y ya está tramando un nuevo plan para conquistar el planeta.

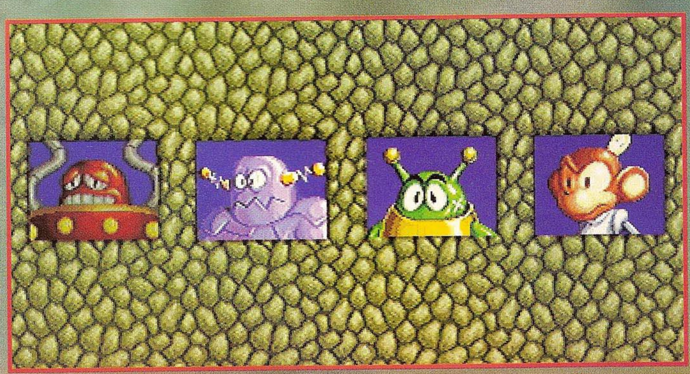
En vista de que con los conejos, pájaros y flores no consiguió formar un ejército medianamente competente, Robotnik ha puesto ahora sus ojos sobre las pobres judías terrícolas. Todos sabemos el peligro que tienen estas legumbres cuando se las coloca en el lugar indicado y en la cantidad suficiente, así que imaginaros lo que puede lograr Robotnik si consigue blindarlas y dirigirlas como si fueran robots. Una auténtica catástrofe amenaza a nuestro Ecosistema y no digamos a la dañada capa de ozono, tanto gas terminaría de destruirla.

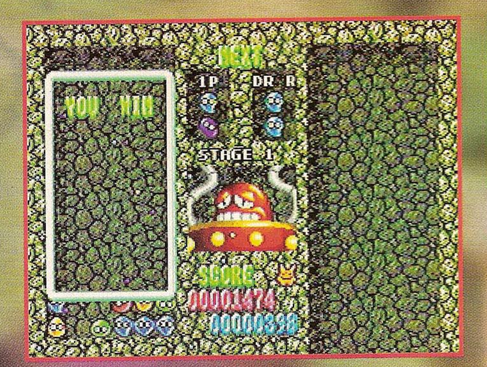
Nuestra misión consistirá en evitarlo ganando a sus secuaces en un emocionante juego parecido al famoso "Tetris" y que en las recreativas de la calle recibió el nombre de **"Puyo Puyo".**

Aunque la mecánica del juego resulta de lo más sencilla, los **13 rivales** se encargarán de amargarnos la fiesta lanzandonos pompas para conseguir evitar que formemos grupos de cuatro judías del mismo colo (objetivo único y principal del juego).

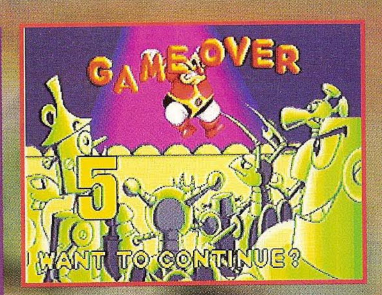
El cartucho constará de **13 niveles,** -si nos enfrentamos contra la máquina-, y sus **8 megas** de configuración nos permitirán disfrutar de un juego sencillo pero increíblemente divertido, especialmente en la la modalidad de dos jugadores simultáneos.



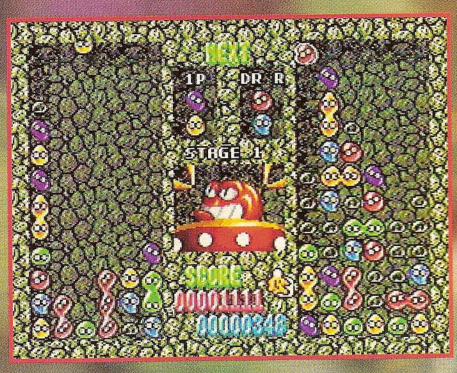




Solo podía ocurrírsele a la retorcida mente del malvado Robotnik andar a vueltas con unas pobres criaturas... Un ejército de inocentes judías ¡qué barbaridad!



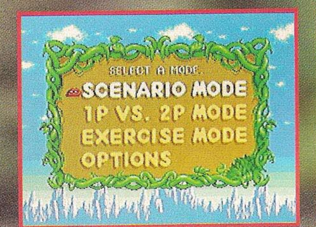








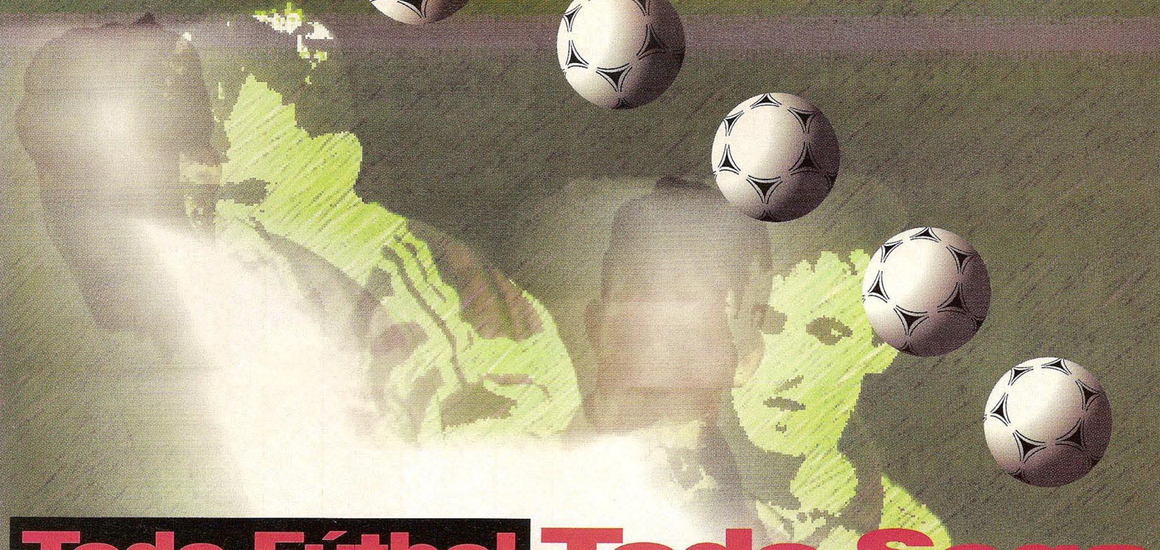
En esta ocasión la batalla contra el perverso Robotnik nos llega bajo la forma de un singular juego de puzzle, una especie de «Columns» con nuevas y alucinantes sorpresas. Además, nuestros enemigos serán los mismos que en el Sonic de los dibujos animados.



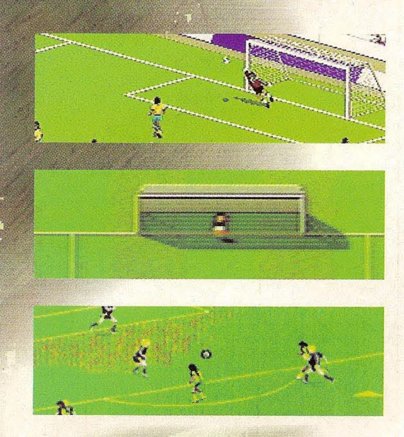


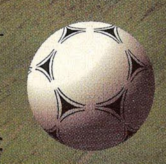






Todo Fútbol Todo Sega





Con el Mundial de EE.UU. a la vuelta de la esquina, el fútbol está más de moda que nunca. Por eso, porque somos conscientes de la avalancha de simuladores de este bello deporte que se nos viene encima y porque nos apetece, hemos preparado este suculento reportaje en el que os hablamos de todos los juegos de fútbol que existen y de todos los que aparecerán en los próximos meses. Atentos porque el asunto promete...

En estas ocho páginas encontrarás todas las **novedades balompédicas que aparecerán en los próximos meses** en Mega Drive, Master System y Game Gear, y una ficha con todos los programas anteriores para las tres consolas. Si eres uno de esos locos aficionados al gol y al mando, no te quedes en fuera de juego porque comienza el "Partido del Siglo".

Para que refresques tu memoria, comenzaremos con la alineación de anteriores temporadas y, a continuación, te presentaremos a los tres candidatos al Título: **«EA FIFA International Soccer», «Sensible Soccer» y «Pele».** Tres auténticos golazos que harán las delicias de cualquier futbolero del planeta por su realismo gráfico, apasionante jugabilidad y su espectacular universo de opciones. Y de postre, cuatro títulos que pronto saltarán al campo.

Clemente: aquí tienes condensada en forma de juego la esencia del mejor fútbol, así que toma nota y no cierres la maleta porque seguro que te dejas al "Dream Team" de las consolas y luego nuestros muchachos no dan pie con bola.

Asi jugábamos ayer...

Para empezar, aquí tenéis un pequeño repaso de todos los títulos que hemos podido disfrutar anteriormente.

Super Kick Off • Mega Drive
Jugabilidad: 78 Visión: Aérea Gráficos: 80 Opciones: 90 Total: 84



Ultimate Soccer • Mega Drive
Jugabilidad: 82 Visión: Aérea Gráficos: 83 Opciones: 92 Total: 86



Euro Cup Soccer • Mega Drive
Jugabilidad: 79 Visión: Lateral Gráficos: 88 Opciones: 85 Total: 83



World Cup Italia 90 • Mega Drive
Jugabilidad: 84 Visión: Aérea Gráficos: 82 Opciones: 78 Total: 80



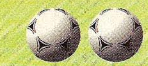
Tecmo Cup Soccer • Mega Drive
Jugabilidad: 70 Visión: Escenas Gráficos: 90 Opciones: 75 Total: 80



Super Kick Off • Master System
Jugabilidad: 75 Visión: Aérea Gráficos: 80 Opciones: 85 Total: 82



Tecmo Cup Soccer • Master System
Jugabilidad: 74 Visión: Lateral Gráficos: 72 Opciones: 70 Total: 70



World Cup Italia 90 • Master System
Jugabilidad: 82 Visión: Aérea Gráficos: 80 Opciones: 74 Total: 77



Ultimate Soccer • Master System
Jugabilidad: 84 Visión: Aérea Gráficos: 82 Opciones: 90 Total: 85



Tengen World Cup Soccer • Game Gear
Jugabilidad: 85 Visión: Lateral Gráficos: 83 Opciones: 81 Total: 85



Ultimate Soccer • Game Gear
Jugabilidad: 83 Visión: Aérea Gráficos: 85 Opciones: 80 Total: 81



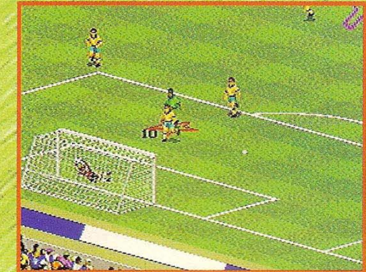
Super Kick Off • Game Gear
Jugabilidad: 72 Visión: Aérea Gráficos: 82 Opciones: 81 Total: 78

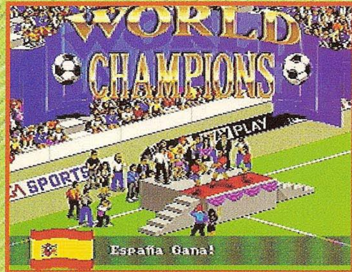


La Revelación del Campeonato

EA SOCCER



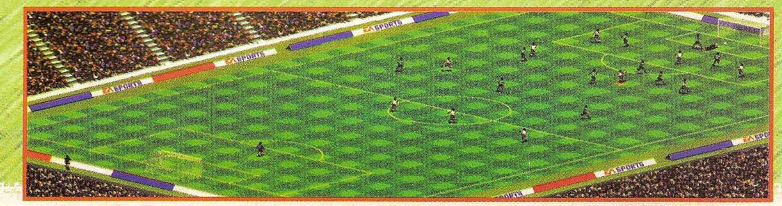




Tras ese breve repaso de lo que ha sido el Fútbol en nuestras consolas, vamos a centrarnos en uno de los grandes protagonistas de nuestro reportaje. Nos estamos refiriendo a «EA FIFA International Soccer», el juego revelación de esta temporada 94.

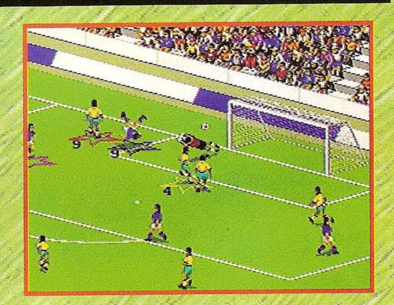
Muchos son los aspectos destacables de este programa, pero empezaremos mencionando su extraordinaria realización que, si pudiera resumirse en una palabra, sería sin duda la de espectacular. A la perspectiva isométrica, idónea para ver como se desarrolla el juego de forma impecable, se añaden una animación de jugadores con más de dos mil secuencias de movimientos distintos. De esta manera, las "chilenas", los remates en plancha, las palomitas del portero, las entradas, taconazos, empujones y demás lances del juego, se reproducen con total nitidez y enorme belleza.

En el campo está la acción, pero... ¿y en la grada?, pues en la grada, el público canta, grita sus frases más conocidas, abuchea y ruge animando a las cuarenta selecciones nacionales participantes en las tres competiciones: Torneo, Copa y Liga. Pero antes de empezar a jugar sería conveniente que eligiéramos entre las muchas posibilidades que nos ofrece su amplio menú de opciones. Entre las más interesantes cabría destacar la elección de táctica y estilo de juego, delimitación de las parcelas de defensas, centrocampistas y atacantes, tipo y estado del terre-





La opción de cuatro jugadores simultáneos en sus diferentes configuraciones es el no va más en jugabilidad.

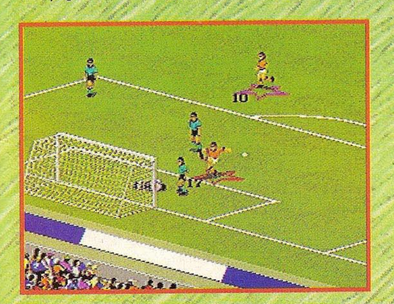


La animación es un verdadero espectáculo para los ojos, y esta chilena, un simple y bello botón de muestra.

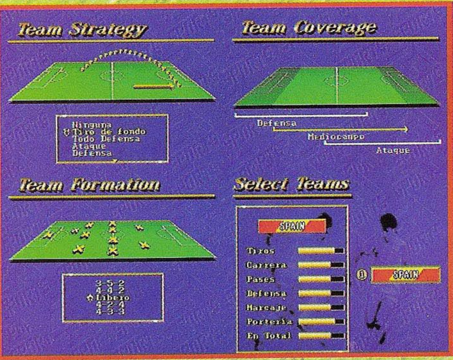
no, faltas o no, fueras de juego, portero manual o automático y otras combinaciones de gran utilidad.

A todas estas excepcionales condiciones, hay que añadir la velocidad del juego y la gran variedad de pases, disparos y efectos, o la sensacional opción de cuatro jugadores simultáneos en uno o dos equipos -esta modalidad de juego necesita el adaptador "4 Way Play" creado por Electronic Arts-.

Por todas estas razones y muchas más que descubriréis cuando disfrutéis de él, «EA FIFA International Soccer» va camino de convertirse en el mejor simulador de fútbol del 94.



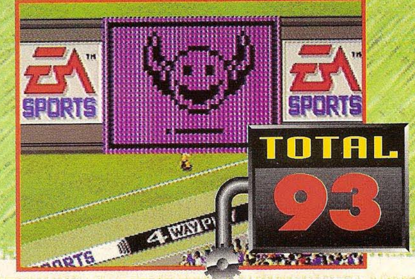


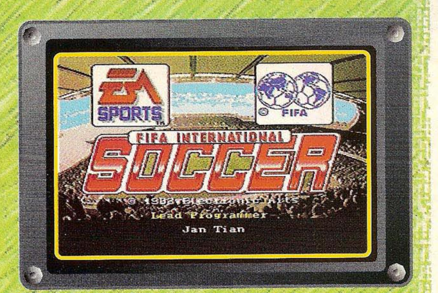


OPCIONES

En este simulador deportivo podremos hacer uso de un sinfín de combinaciones de elementos gracias a sus abundantes cuadros de opciones. Aquí tenéis cuatro de ellos con los que podréis configurar la estratégia, estilo y demarcaciones por líneas de tu equipo. El último gráfico nos muestra todas las características de nuestro equipo, información fundamental para el buen desarrollo del partido.







Gráficos

Gráficamente el juego es una auténtica belleza. Además de una óptima visión, el juego refleja todo un universo de lujosos detalles. Genial.

Movimiento

Taconazos, chilenas, remates en plancha..., nos introducirán en el corazón del fútbol. Y además con la velocidad justa.

Sonido

El público ruge, estalla en aplausos, abuchea las faltas, entona sus mejores cánticos, vive nuestro fútbol en toda su intensidad.

Jugabilidad

Variedad de opciones, remates y pases, junto con un control fácil, hacen de su jugabilidad uno de los aspectos más brillantes.

La compañía Electronic Arts acaba de marcar con «EA FIFA International Soccer» un gol de antología. Por primera vez se ha logrado transmitir todo el sabor del fútbol a un cartucho y a ello han colaborado sin duda sus 16 megas de programación. Esta potente apuesta nos va a permitir gozar de los mejores movimientos y animaciones, de una gama de opciones sensacional y de una jugabilidad sin freno. En su conjunto, no existe nada parecido si tenemos en cuenta además de su adictiva modalidad de 4 jugadores simultáneos, su notable velocidad y original perspectiva. En resumen, una verdadera maravilla por la que felicitamos a sus creadores.

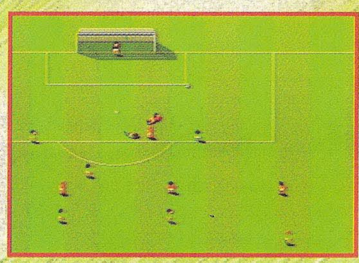
TOTAL 93

Si os gusta el fútbol espectáculo y las emociones fuertes, no lo dudes, este será vuestro juego definitivo.

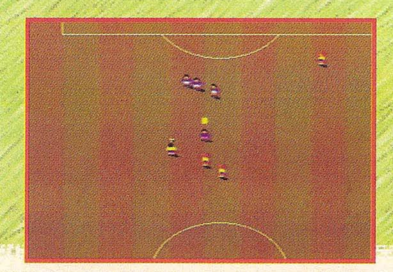
Sensible SOCCER

El Fútbol es Así

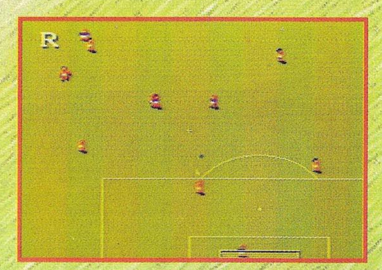
El Sensible es algo más que un juego. Tras sus exitosas experiencias en otros soportes, el más laureado de los simuladores deportivos desembarca de lleno en el ruedo consolero. El origen de este programa se remonta a un par de años atrás, cuando su lanzamiento en el ordenador Amiga eclipsó todo lo conocido hasta el momento. Y como suele pasar en el mundo de los videojuegos, cuando un programa siembra éxito, recoge conversiones, y es ahora cuando le toca el turno a las consolas. Gracias al parentesco que guarda este sistema con Mega Drive (comparten procesador, un Motorola 68.000), os podemos asegurar que esta es la mejor conversión de las que se van a hacer para cualquier consola pese a quien pese. Más aún, si sois de los afortunados que conocen la versión de ordenador, estaréis con nosotros en que se han incluido detalles que mejoran el juego. Todo ello sin perder su esencia, la majestuosidad de un cartucho del calibre del «Sensible Soccer».

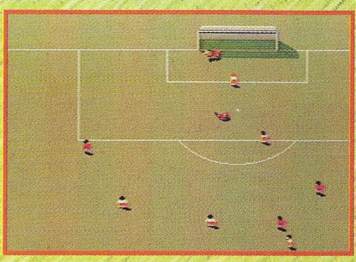


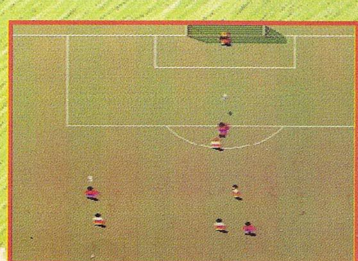




En todos los cartuchos deportivos es sumamente difícil trasladar sus sensaciones si no los habéis contemplado, y más aún, en el caso del «Sensible Soccer», que viendo únicamente las pantallas, sólo percibiremos un montón de diminutos jugadores compuestos por muy poquitos pixels desde una perspectiva aérea y muy alejada. Vamos, que nuestros primeros presagios no son del todo halagüeños teniendo en cuenta la fama que precede al programa. Sin embargo, lo que sí nos deslumbrará son sus opciones: más de un centenar y medio de equipos, diversos tipos de competiciones, posibilidad de crear ligas y editar nuestros propios equipos, tres niveles de dificultad, hasta ocho distintas superficies, faltas, tarjetas amarillas y rojas, acumulación de éstas para partidos posteriores, siete distintas disposiciones tácticas, repetición de los goles...¡uff!,







Sony • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1/2 • Niv.Dif.:3 • Continuac.: 0 • Fases: Torneo

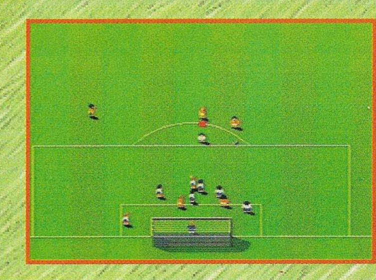
GOAL!

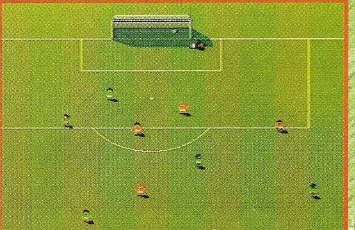
SPAIN VS DENMARK

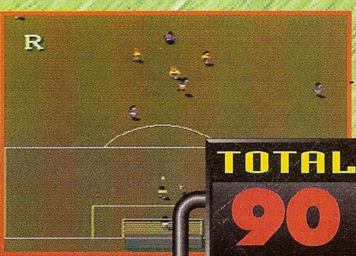
de todo. Pero no es esto lo que hace al Sensible grande. Sólo cuando contempléis lo rápido y bien que se mueven los jugadores, las tremendas posibilidades de ataque y defensa, y cómo su adicción supera a la de una rubia despampanante un sábado por la noche, os daréis cuenta de lo que es el Sensible. Lo reconocemos, nos es absolutamente imposible transmitiros con absoluta fidelidad la magnitud del Sensible, pero una cosa debéis tener muy clara: no os va a defraudar.

Si no disponíais de esta maravilla negra o si érais fan de alguna de sus competidoras, ya tenéis una buena razón, para cruzar el charco y haceros con ella.









TOTAL 90



Gráficos

No os engañéis. Si su puntuación no es muy alta se debe únicamente al pequeño tamaño de sus jugadores y nada más.

Movimiento

Uno de sus puntos fuertes. Su excepcional scroll de campo y los rapidísimos movimientos de los jugadores conforman un conjunto soberbio.

Sonido

La animación del público es sin duda la más realista hasta el momento en un juego de fútbol. La música, muy apropiada para jugar con ritmo.

Jugabilidad

«Sensible Soccer» es un auténtico monstruo devorador de horas.

Si queréis aficionar a alguien a los videojuegos, «Sensible Soccer» es la mejor arma. Jugar contra la máquina es increíblemente entretenido, pero lo que nos parece insuperable es una liga de Sensible entre varios amigos. Quizá su perspectiva, su aparente sencillez, la rapidez del juego, que no se pegue el balón al pie, su gran maniobrabilidad... a cienca cierta nadie lo sabe, pero el caso es que tiene algo que lo convierte, para muchos de nosotros, en el mejor simulador deportivo de la historia. Sabemos que EA Soccer pega un baño a cualquier otro, pero lo que nos gustaría saber es si EA será capaz de permanecer en la consola tanto como estará seguramente vuestro Sensible.

Hoy por hoy nos atrevemos a asegurar que «Sensible Soccer» es el mejor simulador de fútbol de la historia.



O Rei do futebol

Hace algunos meses, os anunciábamos que el futbolista más grande de todos los tiempos iba a deslumbrarnos con su juego en un nuevo programa para Mega Drive, ¿lo recordáis? Pues bien, la colaboración entre el astro brasileño y la gente de Accolade parece que ha ido sobre ruedas, fruto de lo cual es el cartucho que aquí os presentamos.



La perspectiva isométrica permite apreciar el desarrollo del juego en todo su esplendor.

Lo primero que os tenemos que decir de él es que la intención de sus creadores ha sido plasmar en la pantalla toda la emoción del fútbol con el máximo realismo posible, para lo cual no parecen haber escatimado medios en todos los aspectos: Si, por ejemplo, hablamos de los gráficos, diremos que el «Pelé» presenta una perspectiva del campo que oscila entre los 30 y 35 grados (similar a la del «EA Soccer») y unos jugadores digitalizados a partir de atletas reales. La cosa continúa con un menú de opciones que incluye, para empezar, tres modos de juego (Exhibición, Liga y Torneo Mundial) en los que mediréis vuestras fuerzas contra cuarenta equipos seleccionados entre los mejores de todo el mundo.

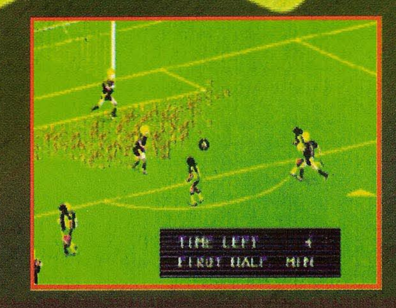
Antes de cada partido, se nos ofrece la posibilidad de ajustar el nivel de dificultad cambiando los cualidades personales de cada jugador, entre los que se incluyen datos referentes a la velocidad, la precisión del disparo, la habilidad en el control del balón, la agresividad o la resistencia física.

Con todo ello podréis disputar las ligas más emocionantes, porque el cartucho incluye también un chip de memoria que permite grabar los resultados de partida en partida, al tiempo que actualiza todas las estadísticas referentes a vuestra escuadra.

Pero el fútbol no solamente incluye la acción que se desarrolla sobre el terreno de juego, sino también el espectáculo del graderío, y este aspecto no ha pasado desapercibido en el «Pele».

Conforme estemos jugando escucharemos los cánticos digitalizados de las aficiones, con lo cual se puede afirmar que todo lo que rodea al deporte rey ha quedado recogido en un cartucho que, en palabras del propio astro, "es fisico, excitante y poderoso".

¡Palabra de genio!





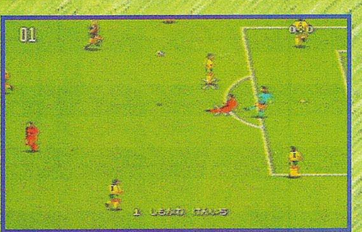


ROAD RUNNER. ¡Atrápalo en tu MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.!
Y próximamente en MEGA DRIVE.

...Y así jugaremos mañana

Como colofón, un adelanto de lo que nos espera en los próximos meses. Cuatro títulos que garantizan que esta fiebre futbolística que nos invade dará para más de una apasionante temporada.









«J. League» es una saga japonesa de juegos de fútbol de enorme éxito.

J. LEAGUE CHAMPION SOCCER
MEGA DRIVE

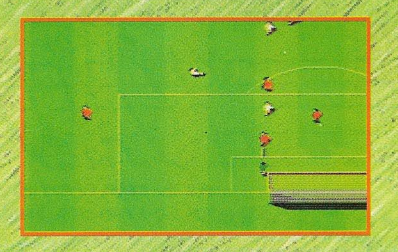
Ahora que el fútbol parece estar de moda en Japón, se ha hecho una adaptación para la Liga de aquel país de un juego ya de sobra conocido entre nosotros: el «European Club Soccer». Las modificaciones son casi mínimas, pero queremos que las conozcáis. La más destacable, obviamente, es la aparición de equipos nipones en vez de los mejores clubes europeos. La forma de control también es distinta, pero los gráficos son casi idénticos en cuanto a jugadores, perspectiva, etc. Lo único nuevo es que los futbolistas y el árbitro tengan los ojos rasgados.

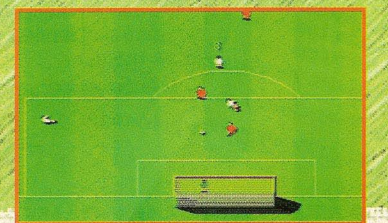
J. LEAGUE PRO STRIKER 93
MEGA DRIVE

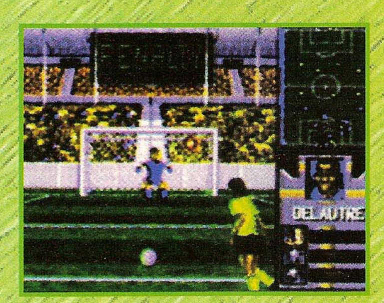
Aquí llega el juego oficial de la Liga de Fútbol Japonesa, uno de cuyos atractivos principales es la opción que permite que jueguen cuatro jugadores simultáneamente utilizando el Segatap. La perspectiva es frontal-aérea, y durante el juego aparece un radar a la derecha de la pantalla en el que se detalla la posición de todos los futbolistas sobre el campo, lo que facilita las cosas a la hora de efectuar un pase largo. Los gráficos son realistas cien por cien (los jugadores protestan al árbitro o se revuelcan en el suelo cuando reciben una entrada) y el fácil manejo de los botones permite efectuar todo tipo de pase y tiros.

SENSIBLE SOCCER
MASTER SYSTEM

Versión para la consola más veterana de Sega del juego que te hemos comentado anteriormente para Mega Drive. La perspectiva es aérea, como en su "hermano mayor", y dispone también de la mayoría de sus opciones: 64 clubes entre los que elegir, 8 tipos de superficie, gran variedad de torneos (Super Liga Europea, Recopa, Copa de Europa, Copa de la UEFA), diferentes estrategias, etc. Un manejo muy simple y una velocidad considerable obligan a tener muy en cuenta este juego.









«ProMoves Soccer» tiene golpes ejecutables como magias de los juegos de lucha.

ProMOVES SOCCER
MEGA DRIVE

Un original cartucho de perspectiva frontal-aérea que presenta una característica sorprendente: la posibilidad de ejecutar tiros especiales (¿habéis oido hablar, por ejemplo, de la "Patada del Arco Iris"?) mediante una combinación de movimientos con tu mando al más puro estilo de los mejores juegos de lucha.
Es recomendable jugar con el pad de seis botones, pero aún sin él podéis disfrutar compitiendo contra un amigo o en un torneo contra los 32 equipos de la computadora.


Hook™
Manos al Garfio
Basado en el éxito cinematográfico de Spielberg – acción a tope – juego aclamado por la crítica – 8 niveles de diversión.
MEGA DRIVE
SEGA GAME GEAR
Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. ©1992 Sony Electronic Publishing Company. Hook ™ and associated character names are trademarks of TriStar Pictures Inc. ©1991 TriStar Pictures Inc. All rights reserved. Mega Drive™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd.
SONY
IMAGESOFT

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

¡Lo que l… Faltaba!

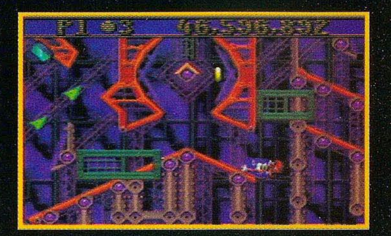
SONIC SPINBALL

En esta vida hay personas polifacéticas, a las que les gusta desempeñar diversas ocupaciones a lo largo de su existencia. Gente, en definitiva, que no puede estarse quieta en ningún sitio.

Ahí está, sin ir más lejos, el caso de ese extraordinario ejemplar del género humano conocido comunmente con el nombre de "redactor de TodoSega", cuya carrera profesional ha tocado ya los más diversos aspectos de la existencia. Así, en su currículum podríamos incluir trabajos como el de profesor de interpretación (¡que gran alumna fue Sharon Stone!), el de doble en la serie "Los vigilantes de la playa" o el de entrenador de fútbol (descubrir a Julen Guerrero no fue nada fácil), pero su salto definitivo al estrellato llegó solamente cuando comenzó a escribir en la revista de fama mundial que estás ahora leyendo.

Algo similar es lo que le ocurre a Sonic, la archiconocida mascota de Sega, cuyas aventuras han presenciado ya las más diversas situaciones. Este veloz erizo contó con el favor del público desde un primer momento, pero, lejos de acomodarse en su éxito, ha seguido buscando nuevas emociones a través de una lista de juegos que comienza a ser ya exten-











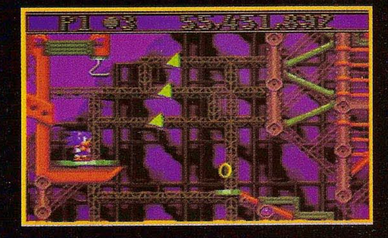
Sega • Pinball • Megas: 8 • Jugadores: Hasta 4 • Niveles dificultad: 2 • Continuaciones: 0 • Fases: 4



Esta maravilla es el diseño de una de las mesas del «Sonic Spinball». Como en el resto de las que aparecen en el juego, tu objetivo es intentar llegar a todos los rincones posibles en busca de las Esmeraldas del Caos, y, para lograrlo, debes hacer subir a Sonic con la ayuda de los flippers. Si alcanzas una plataforma horizontal, podrás hacer que abandone su forma de bola y camine por ella moviéndolo con el botón direccional de tu mando. Suena muy fácil, pero tendrás que lograr que el erizo de Sega ponga toda su habilidad en acción. ¡Todo sea por impedir que Robotnik se salga con la suya!



Cada vez que consigues una esmeralda, Sonic te lo indica de esta forma.









sa. Para que no quepa duda de lo que estamos diciendo, lo último que se le ha ocurrido, en el colmo de la originalidad, es dedicarse a ser bola de pinball (como lo oyes) en el cartucho que aquí te presentamos: el «Sonic Spinball».

Lo que ocurre es que con este nuevo "empleo" que nuestro erizo favorito se ha buscado, un grave dilema moral se abre para todos aquellos que nos consideramos sus admiradores: nunca nos haremos a la idea de pasarnos una partida entera golpeando al pobre Sonic una y otra vez con los flippers, que es de lo que se trata el juego. Bueno, de eso y de un poco más: En realidad, en este cartucho





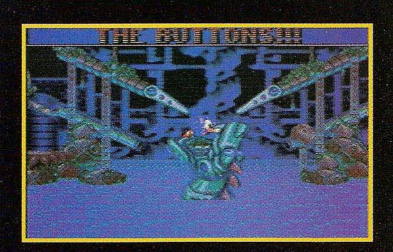


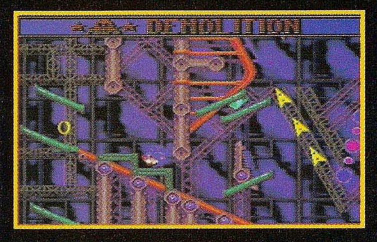
¡Andá, los bonus!

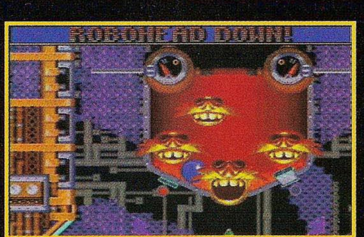
Entre fase y fase (o entre mesa y mesa, si lo prefieres así), aparecerá una fase de bonus en la que tendrás que liberar "a bolazos" a los amigos de Sonic, Tales incluido, de las garras de Robotnik, que aparece siempre en primer plano. ¡Vaya afán de protagonismo tiene este tipo!

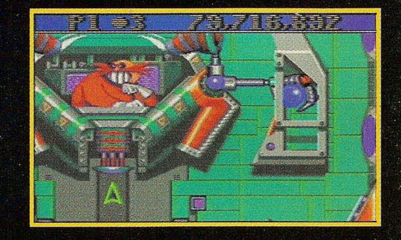




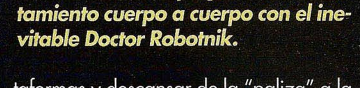








Cuando está en juego, Sonic se transforma en la bola de pinball más especial de la Historia.



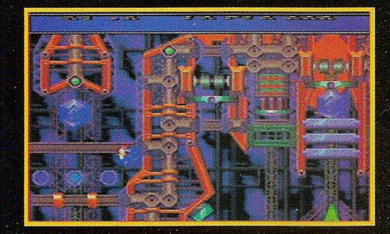
El último acto del juego es un enfrentamiento cuerpo a cuerpo con el inevitable Doctor Robotnik.

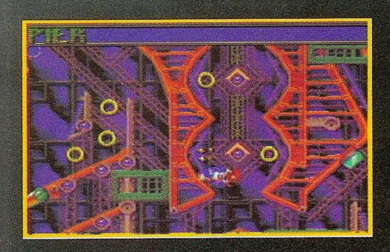
se mezcla la aventura con el tradicional juego del pinball, porque cada mesa se plantea como una fase que debes atravesar. El objetivo del juego es encontrar las tradicionales Esmeraldas del Caos (ya sabes, necesarias para que la paz reine en la Isla del Sur, el lugar donde vive nuestro protagonista), que se encuentran escondidas en los lugares más insospechados. Así, una vez que la "bola-Sonic" se ponga en movimiento, tendrás que guiarla a base de toques con los distintos flippers que encontrarás en cada mesa hasta llegar al lugar en que se encuentre cada esmeralda. Pero para que también disfrutes a fondo con la mascota de Sega, ésta podrá agarrarse y caminar por distintas plataformas y descansar de la "paliza" a la que le estás sometiendo.

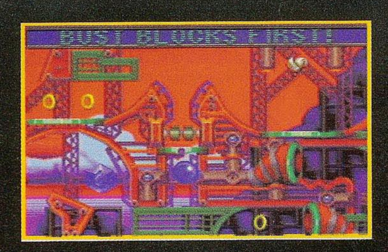
Una vez que hayas recolectado todas las esmeraldas de cada fase (el número varía de unas a otras), tendrás que enfrentarte a un enemigo final en cada una de ellas, y... ¿a que no adivinas de quién



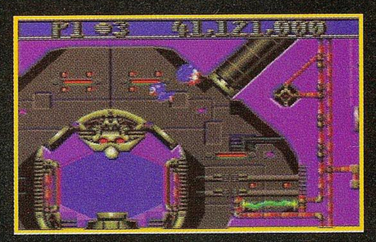








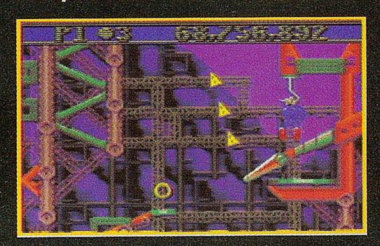


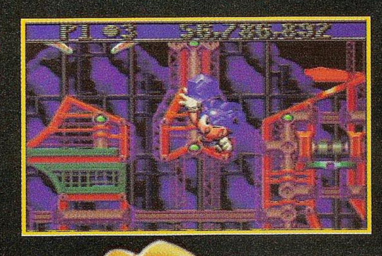


Las mesas son de lo más original y variado que puedas imaginar.

Cuando no está hecho una bola, también puedes mover a Sonic a tu antojo.

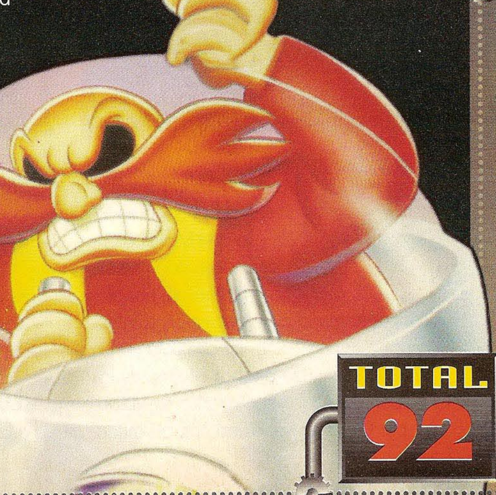






se trata? Efectivamente, del inevitable Dr. Robotnik, que parece que no se cansa de importunar a nuestro amigo. El caso es que su mano (y su cara) está detrás de todos los guardianes de fase que encuentras en el juego, pero Sonic se las ingenia siempre para conseguir su doble objetivo: por un lado, recuperar las Esmeraldas del Caos; por el otro, hacernos disfrutar con sus peripecias partida tras partida.

Ya lo ves, Sonic no para de sorprendernos. Cada vez que se anuncia un nuevo juego con el erizo de Sega como protagonista, los aficionados nos frotamos las manos, pero nunca imaginamos que se convertiría en bola de pinball. Es, sin lugar a dudas, lo que le faltaba.





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

La imagen de las distintas mesas es magnífica y las sorpresas que te esperan en cada una de ellas son originales a más no poder.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

"Veloz" es la palabra que define los movimientos de este juego. Además, incluso puedes manejar la "bola-Sonic" en algunas situaciones.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Los pinball destacan por la cantidad de efectos sonoros, y los de éste, además, sorprenden también por su calidad.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

La adicción está asegurada, pero la ausencia de continuaciones dificulta en exceso el juego.

OPINION

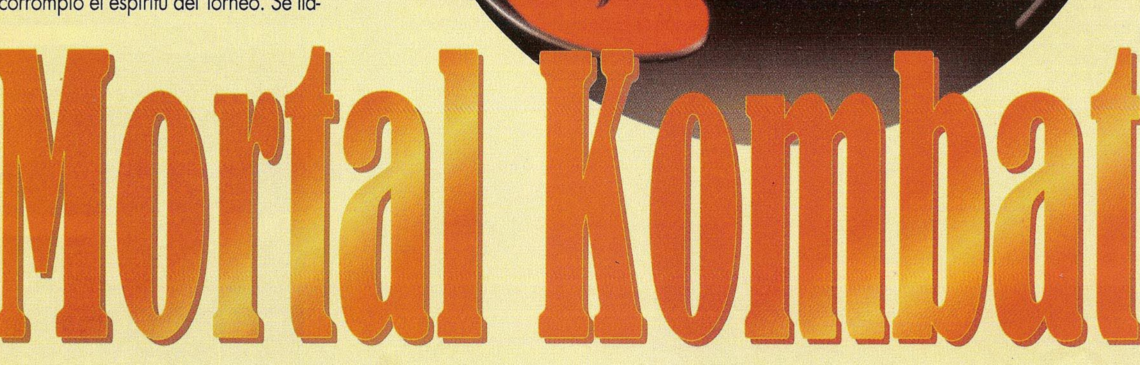
Sonic es la gran estrella de Sega, y lo quiere dejar claro con juegos como éste, en el que la originalidad brilla ante todo. La idea de convertir al genial erizo en bola de pinball nos ha dejado muy sorprendidos. Por una parte, permite que disfrutemos de los tradicionales petacos, y por otra, nos ofrece el reto de derrotar al Dr. Robotnik. Además, presenta unos escenarios de lo más novedosos y una velocidad de vértigo, lo que nos da como resultado un juego más que añadir a la lista de éxitos de nuestra mascota. Sólo un punto negativo: la ausencia de continuaciones nos obliga a sacar el máximo partido a las tres vidas de que disponemos, pero a Sonic se lo perdonamos todo.

TOTAL 92

Sonic sale airoso hasta de retos como éste, en el que tiene que hacer labores de bola de pinball.

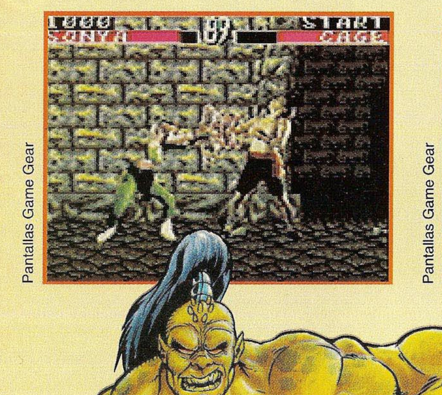
Hubo una época en la que el Torneo Shaolin representaba la máxima competición de artes marciales. En él, guerreros venidos de todo el mundo ponían a prueba su técnica y habilidad. Era un enfrentamiento entre hombres y mujeres que habían alcanzado el más alto grado de autocontrol del cuerpo y la mente que se pueda llegar a imaginar.

Sin embargo, todo cambió con la llegada de un luchador desconocido que corrompió el espíritu del Torneo. Se llamaba Shang Tsung y el mal habitaba en él.



Mortal Kombat

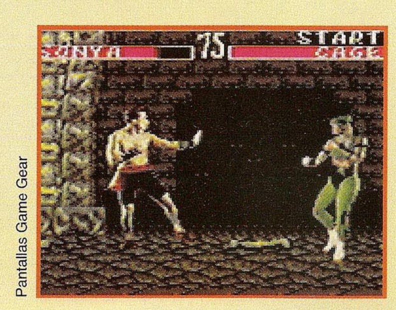
Los Maestros de la Lucha



Pantallas Game Gear



Pantallas Game Gear



Pantallas Game Gear

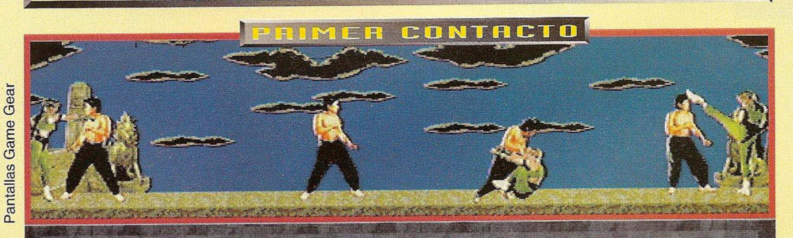
Lo que hasta entonces había sido una lucha honorable por alcanzar la gloria de ser el mejor, cambió cuando Shang Tsung, no contento con la victoria, comenzó a robar el alma de los oponentes a los que vencía. Ayudado por Goro, un ser mitad hombre-mitad dragón, con cuatro brazos y fuerza infinita, se hizo con el control total de la competición.

Quinientos años después, los mejores especialistas del mundo en artes marciales se reúnen para tratar de ganar el título de Guerrero Supremo.

El Torneo Shaolin ha vuelto, y todos saben que para vencer deberán derrotar a Goro y al malvado Shang Tsung.



PRIMER CONTACTO



Pantallas Game Gear

Tus primeros combates en el «Mortal Kombat» deben servirte para conocer los golpes propios de cada luchador, sin que importe que para conseguirlo te caiga un camión de bofetadas (como nos ocurrió a nosotros). Por otra parte, aquí puedes ver los dos únicos escenarios que tienen tanto el juego de Master System (abajo) como el de Game Gear (arriba). Como ves, las diferencias entre ambos formatos apenas se aprecian, y es que el acabado de las distintas versiones es fantástico.

Pantallas Master System

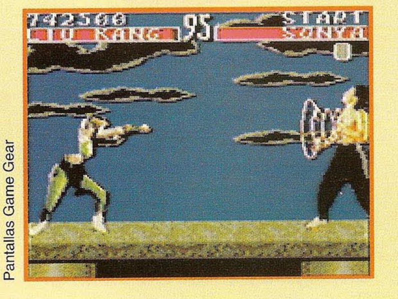
Pantallas Game Gear



Pantallas Game Gear



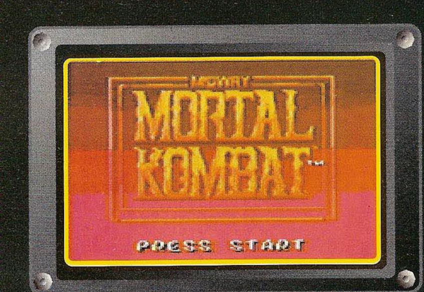
Pantallas Game Gear



Pantallas Game Gear

A tus expertos oídos seguramente habrán llegado ya noticias de este magnífico enfrentamiento, pero presta mucha atención porque, después de presentarte la versión para Mega Drive, ahora le llega el turno a este espectacular juego de lucha en su adaptación para Master System y Game Gear.

Y el mejor comentario que podemos hacer en relación a estas versiones es que en ambas se mantiene la estructura del Torneo que tan popular ha hecho a la versión Megadrive: Una primera parte en la que tendrás que enfrentarte con cada uno de los restantes luchadores hasta conseguir llegar a un increíble combate llamado "mirror match", en el cual tu oponente es el lado negativo y fan-



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Gráficos										

Espléndidas digitalizaciones de los personajes, que tienen un tamaño del 60% de los originales de la recreativa.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Movimiento										

Todas las llaves de los luchadores están aquí, y se pueden ejecutar con gran facilidad. Un lujo para tu Game Gear.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sonido										

Las melodías son las mismas que en la versión para Mega Drive, y tienen igual calidad.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Jugabilidad										

Diversión increíble para el tamaño de la pantalla. Si aprendes los movimientos especiales de cada jugador, el Torneo se hace excitante.

OPINION

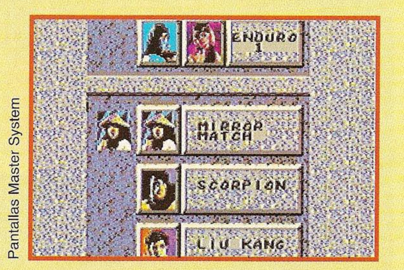
La verdad es que el «Mortal Kombat» no podía entrar con mejor pie. En cuanto al aspecto gráfico, presenta unos personajes digitalizados, como en el resto de las versiones, y con un tamaño tan grande que no te parece estar jugando en la pequeña consola portátil.

Los fondos son los únicos que varían con respectro a versiones "mayores", pero os aseguramos que cuando estás en plena lucha no te paras a pensar en los escenarios.

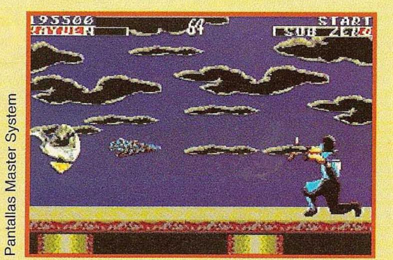
La suavidad de los movimientos o el espléndido sonido son la guinda para un magnífico cartucho.

TOTAL 92

Acclaim ha sabido sacarle todo el jugo posible a la adaptación de «Mortal Kombat» para la Game Gear. ¡Chapeau!



Pantallas Master System

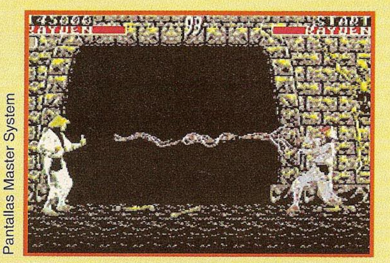


Pantallas Master System

SEIS LUCHADORES Y UN DESTINO



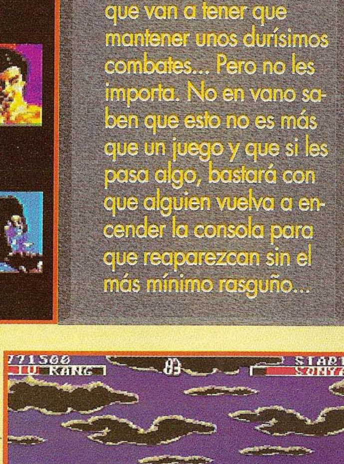
Seis magníficos luchadores participan en el Torneo Shaolin. Sonya, Raiden, Scorpion, Liu Kang, Cage y Sub-Zero saben que van a tener que mantener unos durísimos combates... Pero no les importa. No en vano saben que esto no es más que un juego y que si les pasa algo, bastará con que alguien vuelva a encender la consola para que reaparezcan sin el más mínimo rasguño...



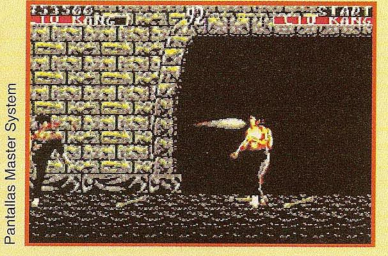
Pantallas Master System

Entre los combates del Torneo Shaolin figura uno contra tu propio doble.

El Torneo irá aumentando en intensidad a medida que se sucedan tus enemigos. El peor de ellos es Shang Tsung, quien tiene la capacidad de transformarse e incluso de desaparecer.



Pantallas Master System



Pantallas Master System

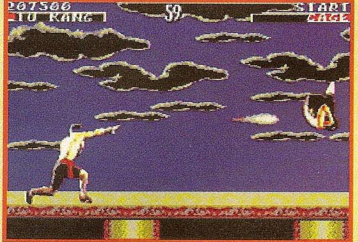
La bola de fuego es uno de los golpes especiales más demoledores del repertorio de Liu Kang.

tasmal de tu propio personaje, y una segunda en la que te espera una dura prueba para tu resistencia, pues tendrás que participar en tres combates en los que al vencer a un primer adversario otro ocupa su lugar.

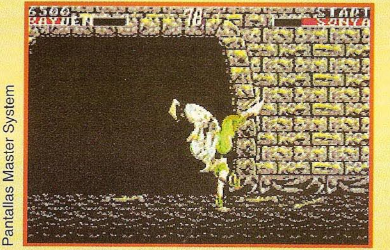
Si el dominio de cada uno de los golpes de tu personaje te permite pasar esta fase, llegarás a la recta final del Torneo Shaolin: Primero, el enfrentamiento con el temible y mortífero Goro y, si sobrevives a la fuerza enorme de sus cuatro brazos, la lucha final contra el mismísimo Shang Tsung, que tiene la capacidad de transformarse durante el combate en cualquiera de los participantes en el Torneo, e incluso de desaparecer y reaparecer en otro lugar.

Como ves, la estructura del juego no ha perdido ni una gota de la emoción que tenía en la Mega Drive. Y lo mejor de todo es que las semejanzas no acaban ahí.

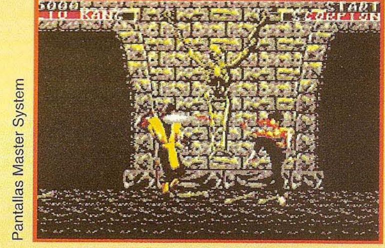
También se mantienen las reglas de



Pantallas Master System

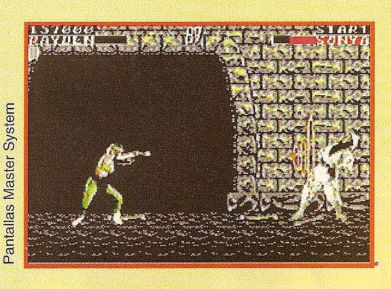


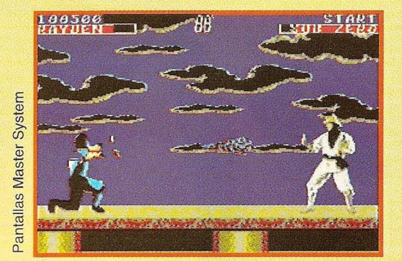
Pantallas Master System



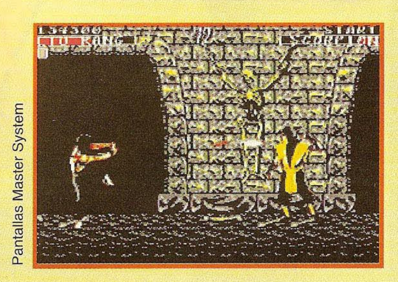
Pantallas Master System

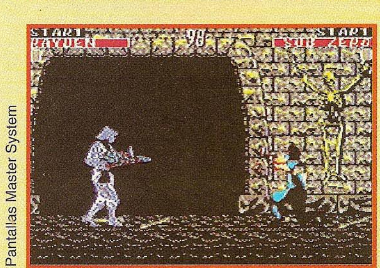
Acclaim • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • N. dificultad: 3 • Continuaciones: 6 • Fases: 11

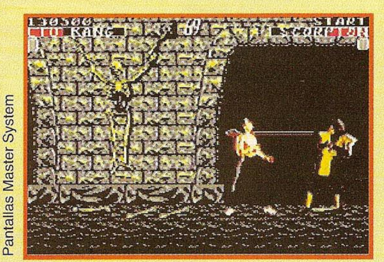

Pantallas Master System


Pantallas Master System

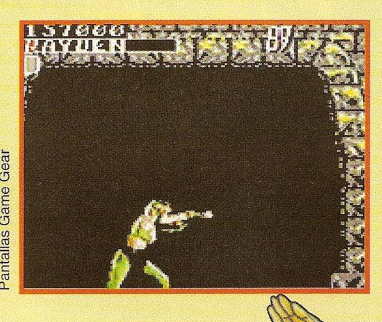

Pantallas Master System


Pantallas Master System


Pantallas Master System


Pantallas Master System

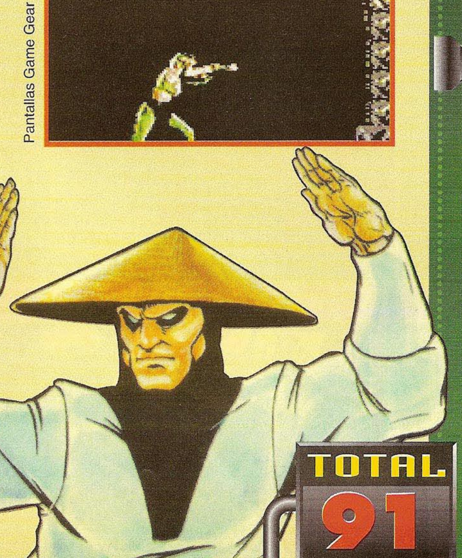
Como ves, toda la gama de golpes especiales se mantiene en esta espectacular versión.

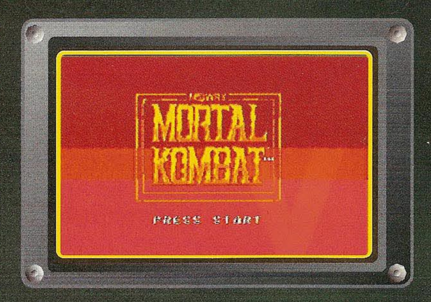

Pantallas Game Gear

los combates (ganará el que venza en dos asaltos), los mismos luchadores (ha desaparecido Kano, pero se mantienen Cage, Liu Kang, Scorpion, Sub-Zero, Sonya y Raiden),los movimientos especiales de cada uno de ellos (que para mayor comodidad se ejecutan de la misma forma), la posibilidad de disputar combates de exhibición entre dos jugadores, y una de las características de Mortal Kombat que más han sido comentadas: el polémico "modo sangriento".

En cualquier caso, el combate está listo para comenzar. Ahora, la decisión de participar en él o no está en tus manos.

Y nunca mejor dicho...





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Atento, porque estás ante los mejores gráficos que hayas visto en la Master System.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Las digitalizaciones dan a los movimientos una sensación de realismo total. Te sorprenderán.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Aunque suene un poco a lata, el sonido "pega" perfectamente con el ambiente del juego.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

Los personajes son muy manejables, y no dejarán de sorprenderte a medida que descubres sus movimientos especiales.

OPINION

El aspecto que presenta el «Mortal Kombat» es excelente. Salta a la vista el esfuerzo desarrollado por sus creadores para que toda la emoción del excitante Torneo Shaolin quede plasmada en esta versión, de la que lo más destacable son las excelentes digitalizaciones y la presencia de todos los luchadores (excepto Kano) con sus movimientos respectivos.

Uno de los cartuchos más espectaculares que se han hecho para la consola de 8 bits de Sega, que por fin cuenta entre sus títulos con un verdadero juego de lucha.

Sólo un reproche -que vale para todas las versiones- : el "Modo sangriento" es bastante bestia.

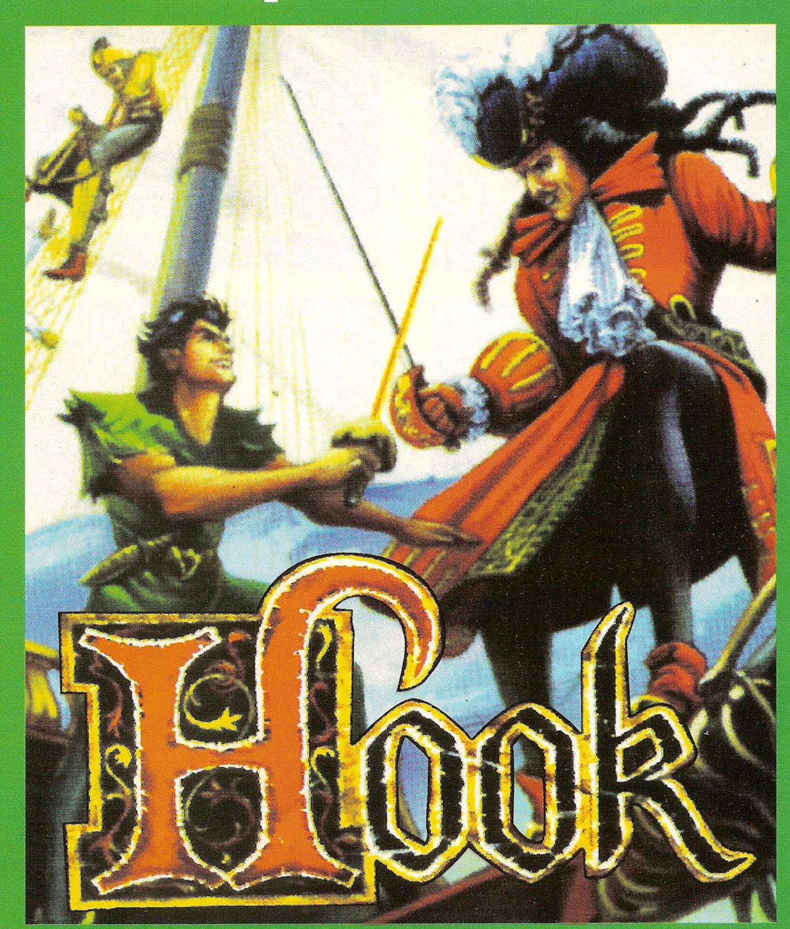
Para los amantes de los juegos de lucha llega a la Master System «Mortal Kombat». No se puede pedir nada más impactante.

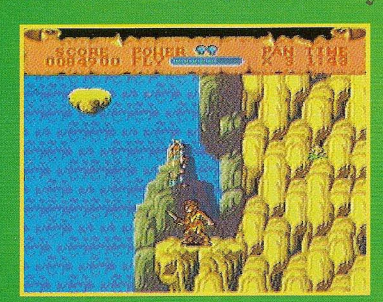
Viaje a la Ilusión

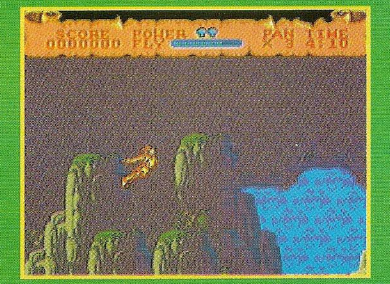
Varios años después de la primera aventura que le hizo famoso entre los niños de todo el mundo, Peter Pan llevaba una vida normal. Lo más destacable era que él, que se siempre se había negado a crecer, se había convertido en un honorable padre de familia (tenía dos hijos pequeños). Su vida profesional la había encauzado hacia un campo que dominaba a la perfección: trabajaba como coordinador de una línea de cosmética antienvejecimiento. Era, en resumen, un hombre feliz.

Campanilla, por su parte, también había sentado la cabeza, pero dado su pequeño tamaño, el único empleo que había podido encontrar era como bombilla para el hombrecito de los semáforos (eso sí, era la bombilla más bella de todas).

El Capitán Garfio, sin embargo, seguía con lo de siempre: durante toda su vida había sido un pirata redomado y nada le haría cambiar. Últimamente se dedicaba al abordaje de cruceros de placer, pero sentía una tremenda nostalgia de los viejos tiempos. Eso es lo que le movió a volver a cruzarse en el camino de su entrañable enemigo Peter Pan, y la mejor forma que encontró para hacerle volver al País de Nunca Jamás fue se-



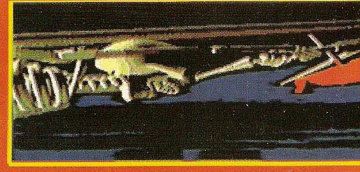




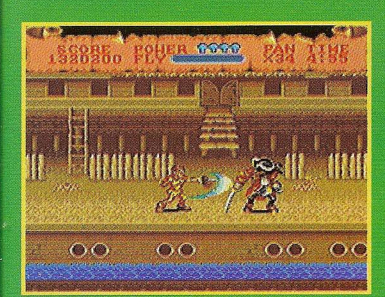




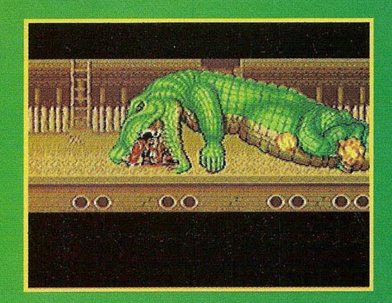




Sony Imagesoft • Acción • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: Infinitas • Fases: 11

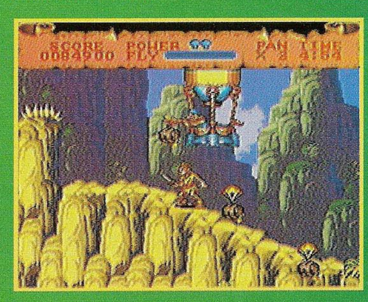


Un duelo a espada, como en las grandes aventuras, enfreta a Peter Pan y el Capitán Garfio.



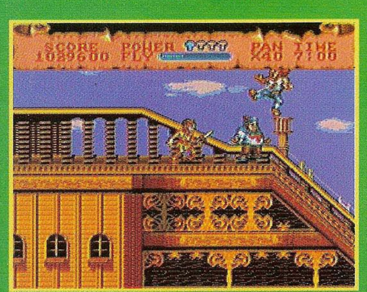
Un trágico final para el malvado Hook: morir aplastado por un cocodrilo disecado.

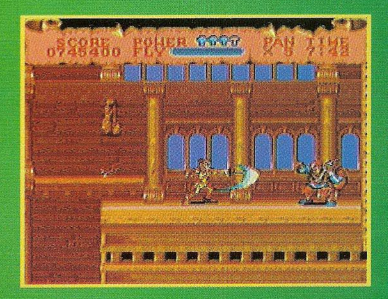




cuestrar a sus dos hijos. Así se inició una nueva aventura de aquel niño que nunca quiso crecer, hecho ya todo un hombre, y de esta forma, se produjo su primera entrada en el mundo del Mega CD.

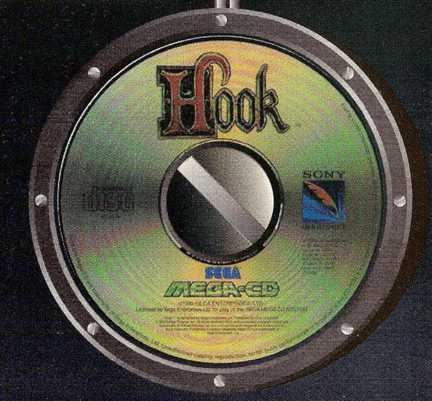
Sin embargo, las cosas ya no eran como antes. Sus antiguos amigos no creían que esa persona mayor que les visitaba fuese Peter Pan, y Rufio, que había ocupado su lugar, menos aún. Para demostrar su identidad, ambos deberían enfrentarse en un duelo que determinaría quién de los dos era merecedor de poseer la Espada de Oro, que distinguía al líder del grupo. Como ya habrás sospechado, este es el planteamiento de la primera fase del juego, tras la cual a nuestro famoso protagonista le quedan











GRÁFICOS FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El nivel gráfico del juego no es especialmente bueno si tenemos en cuenta que estamos hablando del Mega CD. Es de alabar la variedad de las fases (en alguna tendrás que ir casi a oscuras y en otras librarás vibrantes carreras contra el scroll), pero en lo que se refiere a los sprites y a los escenarios, no verás nada que no puedas encontrar en otros formatos.

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si quieres escuchar algo realmente bello, no te pierdas la banda sonora de este juego porque no tiene desperdicio (es la misma que la de la película). Algunas fases, como la primera o la Región Nevada, merecen que las juguemos mil veces para disfrutar de la melodía. Exagerando un poco, diremos que los efectos sobran porque no nos dejan oír la música.

TÉCNICA CD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El Capitán Garfio no se ha prodigado demasiado en lo que a cuestiones técnicas se refiere. Lo más destacable son algunas digitalizaciones de escenas de la película con las que nos obsequian (el barco de Hook y su mensaje, en la presentación; una imagen de la Isla durante el juego). Por lo demás, nada especialmente reseñable en este apartado.

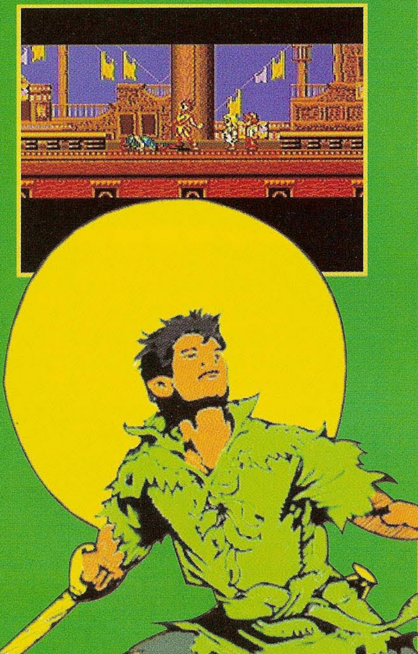
Lo más destacable de este «Hook» es que viene acompañado de una de las mejores bandas sonoras que se pueden en un videojuego.







Después de terminar cada nivel, en la pantalla aparece un mapa de la Isla en la que se desarrolla la acción. En él se pueden observar las etapas completadas y las que quedan por atravesar hasta llegar al enfrentamiento con el Capitán Garfio, un final que no por esperado deja de ser peligrosísimo. ¡Y es que Hook es mucho Hook!

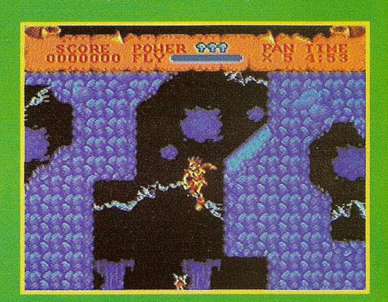


otras diez que recorrer hasta llegar a enfrentarse al Capitán Garfio.

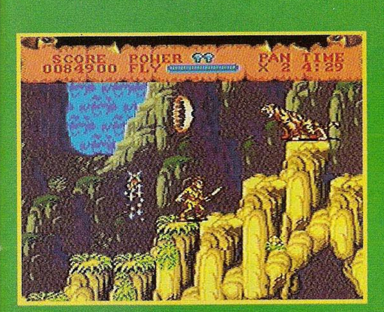
Entre otros lugares, Peter Pan atraviesa la Región Nevada, los Subterráneos, las Montañas Rocosas o la Ciudad Pirata, un conjunto de fases en las que tendrá que saltar, nadar, correr para evitar que el scroll le alcance e incluso avanzar en la oscuridad a través de laberínticos pasadizos. Y todo ello en un período de tiempo limitado para cada etapa.

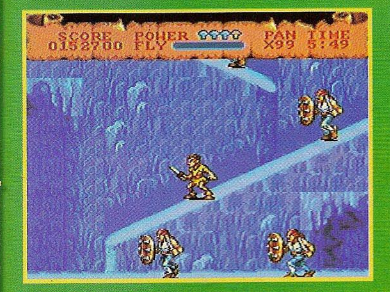
Afortunadamente, nuestro protagonista cuenta con una daga para deshacerse de los numerosos enemigos con los que se encuentra por el camino, y también con diferentes ayudas que le llegan en forma de ítem: la principal es el polvo mágico que le proporciona Campanilla, que le permite volar durante un período de tiempo limitado (los años no pasan en balde y a Peter se le ha olvidado como se hacía), pero también se pueden citar

¿Le reconoces? Es Peter Pan, pero con unos años más.

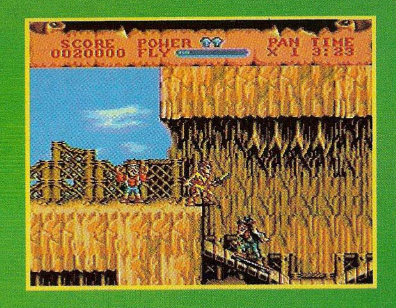


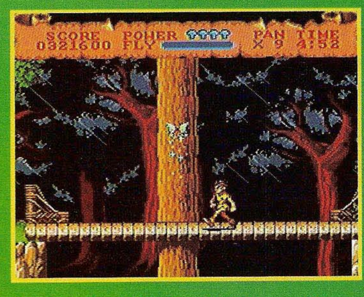
Una de las fases llevará a nuestro protagonista a los subterráneos del País de Nunca Jamás.





Los piratas no dejarán de acosar a nuestro héroe a lo largo de las diferentes fases.

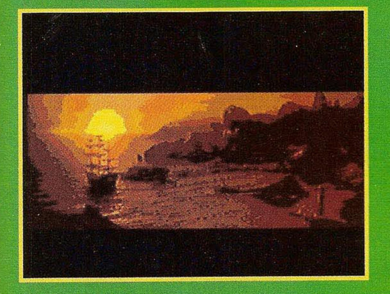


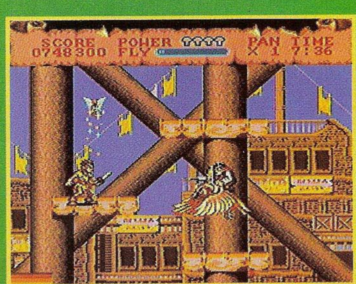


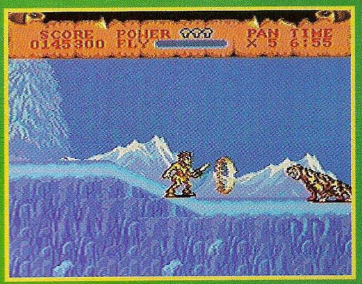
Poniéndose debajo de Campanilla, Peter Pan recibe el polvo mágico que le permite volar.

la Espada de Oro (más poderosa que su daga, aunque se pierde con facilidad), vidas extra, potenciadores de energía y otros tesoros escondidos que le regalan puntos.

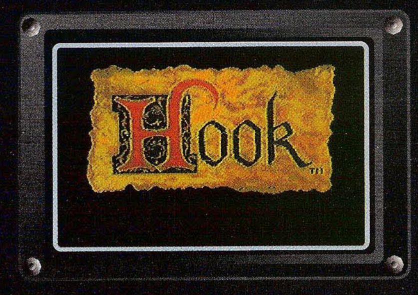
Visto este "panorama", Peter Pan se las debe agenciar para volver a verse cara a cara con su viejo conocido, el Capitán Garfio, en un duelo final digno de las mejores y más emocionantes aventuras. Con ello, el País de Nunca Jamás ha recuperado la alegría, y el clamor por la vuelta de su héroe favorito llega también hasta tu Mega CD. ¿Lo estás oyendo?











Gráficos (escala 1–10)

Más que los personajes, lo que destaca es la variedad y colorido de los escenarios, pero eso es demasiado poco para un CD.

Movimiento (escala 1–10)

Los movimientos de Peter Pan están bien realizados. Sin embargo, dudamos de que el personaje real fuera tan lento como éste.

Sonido (escala 1–10)

Una maravilla. Escucharás la banda sonora de la película en todo su esplendor.

Jugabilidad (escala 1–10)

Más allá de los aspectos técnicos, hay que reconocer que «Hook» es un juego bastante entretenido.

OPINION

Tras la llegada de Peter Pan al Mega CD nos da la impresión de que este juego merecía mejor destino del que le han deparado sus creadores. En principio, lo tenía todo para triunfar: un protagonista entrañable, una banda sonora genial (sólo comparable a la de «Ecco the Dolphin») y un número de fases alto y variado.

Sin embargo, nos tememos que en el aspecto gráfico no han sabido sacarle todo el jugo que este formato permite, lo cual es una verdadera lástima. Lo que nos han dejado ha sido un CD divertido para jugar y fabuloso para escuchar, pero que baja algo en lo que se refiere a la brillantez gráfica.

TOTAL 82

Jugar con Hook resulta entretenido, aunque no apreciamos en él excesivos alardes gráficos propios del Mega CD

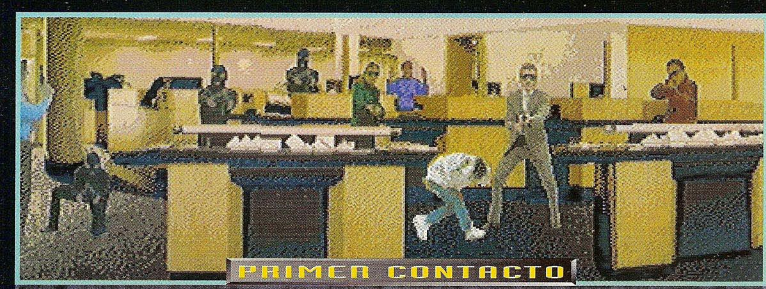


La Diversión se Dispara

LETHAL ENFORCERS

Aunque la santa de mi madre estaba empeñada en que yo fuera ingeniero de caminos y aunque mi padre durmiera soñando con verme vestido con los hábitos, yo tenía bien claro que mi futuro estaba en la Policía Metropolitana. Por desgracia, mi vocación tuvo que permanecer oculta durante mi gloriosa época universitaria. El dato más significativo de esta etapa sería mi historial académico: 227 suspensos, 35 no presentados y 1 notorio aprobado, logrado tras inconfesables y vergonzantes súplicas a mi tía Cloe, la catedrática. Pero no penséis que durante estos ocho años perdí el tiempo. Con el dinero de los libros me compré mi primera pistola y visité todos los campos de tiro de la ciudad hasta lograr ser el mejor tirador de San Francisco. Después del obligado paso por la Academia entré en las filas del cuerpo de Policía y dio comienzo la Leyenda «Lethal Enforcers». Como Guardián de la Ley tuve que hacer frente a situaciones tan peligrosas como la liberación de rehenes en un asalto a un banco, persecuciones en coche, combates contra helicópteros, encerronas en el corazón del metro, asaltos a laboratorios de los Capos de la Droga, etc. En las cinco grandes operaciones en las que participé activamente, me vi obligado a emplear al máximo de sus posibilidades mi arsenal compuesto por una ametralladora, una metralleta Zetta, una pistola Star,

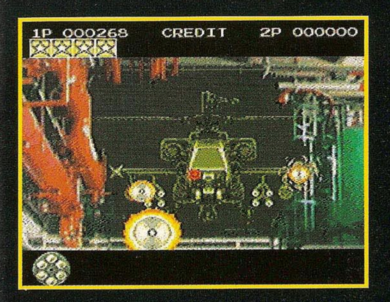


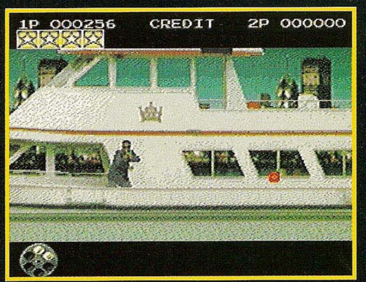


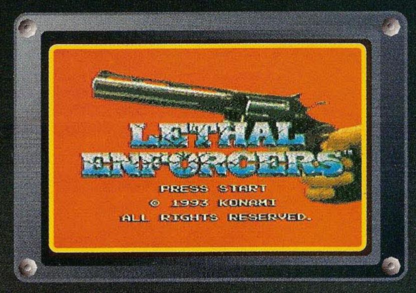
PRIMER CONTACTO

Como podéis comprobar en esta instantánea tomada en el interior del Banco, en «Lethal Enforces» los enemigos son toda una legión bien pertrechada que no dejará de atacarnos ni por un sólo instante. Por suerte para nosotros, su aparición en escena suele ser individual o en parejas, pero... eso sí, muy, muy rápidamente y sin tregua. ¡No bajéis la guardia y afinad la puntería!

Konami • Arcade • Megas: 16 • Jugadores: 1-2 • Niveles Dif.: 3 • Continuaciones: 5 • Fases: 5





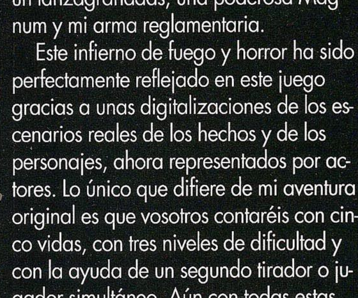




¡ A las Armas!



En cada una de las fases tendremos la oportunidad de cambiar nuestro armamento por uno más apropiado para la ocasión. Ametralladoras, pistolas Star y Magnum, Lanzagranadas y Metralletas Zettas serán unos importantes aliados cuando la situación empiece a empeorar. Cuando recibamos un disparo perderemos automáticamente el arma adquirida y tendremos que continuar con nuestro arma reglamentaria.

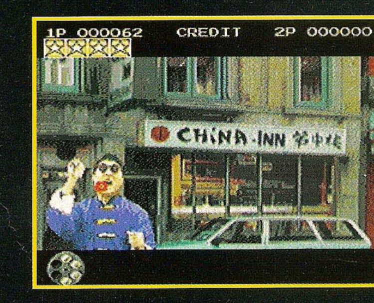


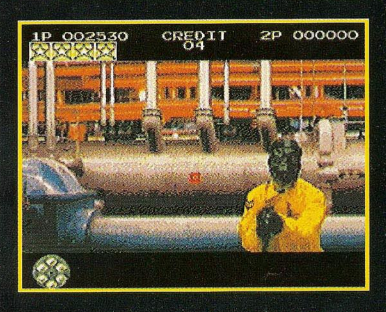
un lanzagranadas, una poderosa Magnum y mi arma reglamentaria.

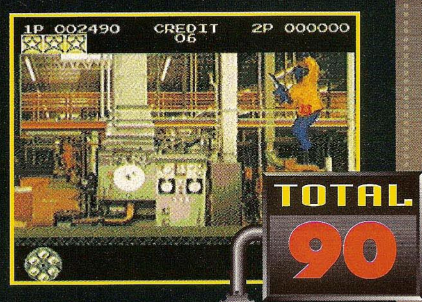
Este infierno de fuego y horror ha sido perfectamente reflejado en este juego gracias a unas digitalizaciones de los escenarios reales de los hechos y de los personajes, ahora representados por actores. Lo único que difiere de mi aventura original es que vosotros contaréis con cinco vidas, con tres niveles de dificultad y con la ayuda de un segundo tirador o jugador simultáneo. Aún con todas estas ventajas, será muy recomendable que os preparéis a fondo en los entrenamientos de tiro, ya que en la calle sólo tendréis el tiempo justo para apuntar y disparar.

Si sois diestros con la pistola, rápidos de reflejos y sabéis controlar vuestros nervios, sois los más indicados para revivir mi aventura policial en la ciudad del Crimen Organizado. Una última recomendación, y espero que hagáis más caso del que yo hice a mis sabios padres: si tenéis oportunidad, probad la pistola creada para el juego porque os resultará mucho más fácil y atractivo.









1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Multitud de digitalizaciones de escenarios urbanos, con gran variedad de enemigos y de situaciones comprometidas.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Con la pistola el control de la situación no plantea problemas, pero con el mando los desplazamientos restan puntería.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Disparos, gritos, explosiones y demás efectos componen un excelente marco para esta aventura con banda sonora súper rockera.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

En uno o dos jugadores, la jugabilidad es extremadamente alta. Acción a todo trapo con enemigos que surgen por todas partes.

OPINION

Formando parte de la agradable avalancha de títulos para Mega Drive presentados por Konami, «Lethal Enforcers» atesora una importante cantidad de gráficos bien definidos, digitalizaciones de imágenes reales, voces y efectos sonoros. Pero si estos elementos son destacables por su calidad, encontraréis en su frenética jugabilidad el componente más valioso de una aventura en la que tendréis que desarrollar al máximo vuestros reflejos y puntería.

Aunque se puede jugar perfectamente con el mando -en uno o dos jugadores simultáneos-, recomendamos la pistola especialmente creada para esta versión. ¡Una pasada!

¿Lo vuestro es la habilidad, la rapidez y la puntería? Si es así, no podéis dejar escapar esta oportunidad.

¡Vaya Trompa!

The Ottifants

En el mundo de los Otifantes (unos curiosos seres mitad elefantes-mitad osos hormigueros), la vida transcurre de forma muy parecida a la que llevan los humanos. También para la familia de Bruno, el bebé Otifante, que todos los días ve como su padre va a la oficina a trabajar. Pero Bruno es un niño con una imaginación desbordante, que pasa la mayor parte del tiempo distraído pensando en las situaciones más sorprendentes. Con decirte que no hace mucho se inventó un romance con Otifanta Basinger después de ver su película "Nueve trompas y media" (lo que le valió el apodo de "otifantasmón")queda todo explicado.

No es de extrañar, por tanto, que cualquier día que su padre se retrasa porque tiene una aburridísima reunión de trabajo, Bruno piense que ha sido raptado por unos espantosos alienígenas.

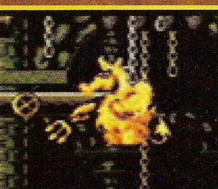
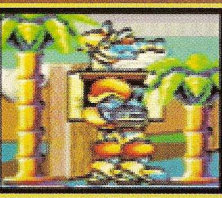
Pero esta vez, su imaginación ha alcanzado la realidad. Rápidamente, prepara su trompa, salta de la cuna y parte para "rescatar" a su progenitor.

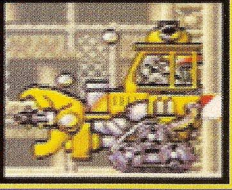
De esta forma tan ingenua comienza la aventura de Bruno en «The Ottifants», una cartucho que podría figurar en los libros como ejemplo de lo que es un juego de plataformas. El pequeño Otifante atraviesa hasta seis fases distintas a las que se puede acceder con el correspondiente "password". Su viaje consta, además de la escapada inicial de la casa, de excursiones a una cueva subterránea, visitas a un inquietante jardín, paseos por una obra (y no de caridad precisamente), ascensos por un edificio de oficinas y hasta de un safari a través de un paisaje selvático digno de las películas de Tarzán.

Durante la búsqueda, Bruno tendrá que poner en práctica su salto y su astucia para encontrar la forma de llegar a lugares inaccesibles. La solución suele estar en unos resortes sobre los que hay que saltar, o bien en el poder "aspirador"

Si Bruno supiese lo que le espera...

Una fase sin enemigo final sería como una campaña publicitaria sin dinosaurios: le faltaría algo. Para que veas que los Otifantes no tienen carencias de ese tipo, aquí tienes un buen surtido de guardianes fin de fase a los que, además, les sobra simpatía. ¡Para que luego digas!



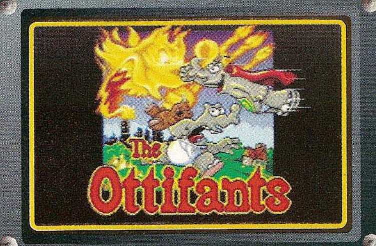
Sega • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 4 • Continuaciones: 3 • Fases: 6

PRIMER CONTACTO

La aventura del Otifante se desarrolla entre innumerables plataformas que deberá superar con la ayuda de su destreza en el salto y la fuerza de su trompa. De esta última se vale para mover objetos que le permiten llegar a lugares aparentemente inaccesibles. Además, este simpático pseudopaquidermo podrá ir recogiendo caramelos por el camino, pero esto no supone un gran problema, ya que hay tantos que podrá centrar su atención en otras cosas.

de su trompa, que le permite transportar objetos y atraer plataformas. El fantasioso Otifante también se topará con enemigos: Robots, abejorros y vampiros son algunos de los peligros que nuestro protagonista tendrá que combatir. Un arsenal de bolas que lanza con su trompa le permitirán seguir adelante. Con ellas, su valentía y tu colaboración, seguro que logra liberar a papá Otifante.

Feo por fuera, tierno por dentro, ¿sabes quién es?



Gráficos (1–10)

El nivel general es bueno, aunque se echan de menos algunos enemigos más por el camino.

Movimiento (1–10)

La posibilidad de trasladar objetos con la trompa es lo mejor que puede hacer este Otifante.

Sonido (1–10)

En cada fase te acompaña una melodía distinta y muy apropiada para cada situación. Vamos, que se deja oír con facilidad.

Jugabilidad (1–10)

Aparte de habilidad, se necesita también una buena dosis de imaginación para superar algunos obstáculos, y eso siempre es bueno.

OPINION

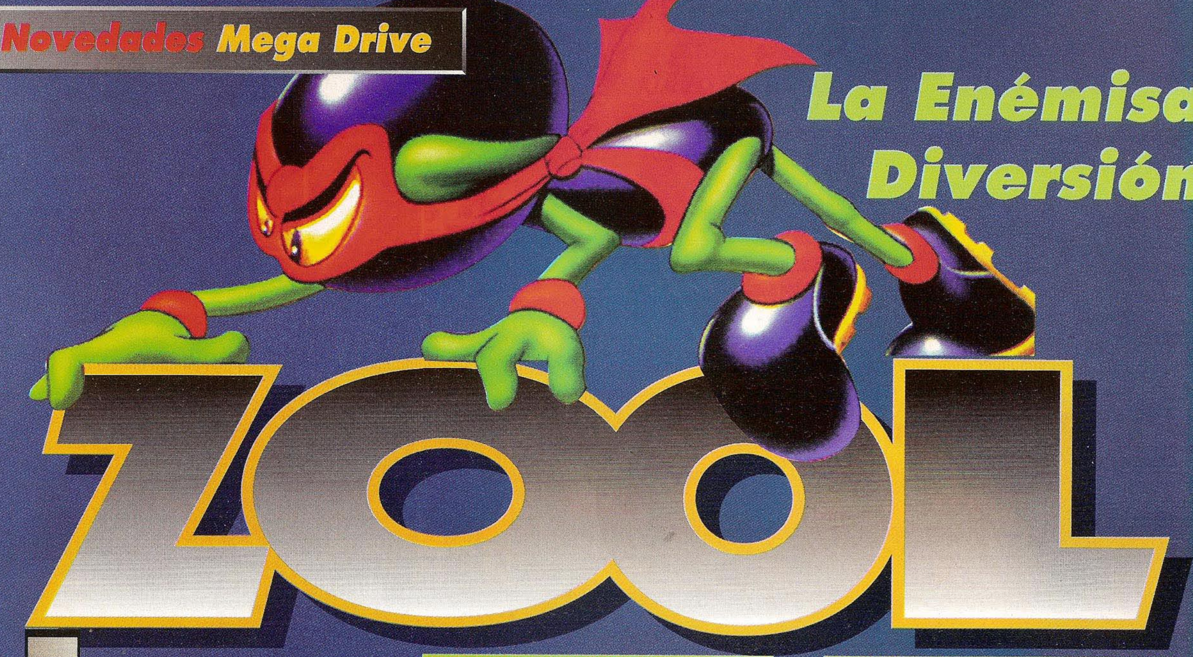
Aquí tenéis un cartucho de los que gustan a los "especialistas" de las plataformas y en el que encontraréis seis fases que, si bien en general resultan bastante divertidas, presentan ciertas irregularidades: en algunas los gráficos son demasiado simplistas y con escasos enemigos, mientras que otras destacan por el colorido y la calidad de sus fondos.

Los que no sean aficionados al género verán en él "lo de siempre", pero los incondicionales sabrán apreciar los toques de imaginación y la astucia que se necesitan para superar determinados obstáculos, la apreciable banda sonora y la simpatía de su protagonista.

TOTAL 85

En «The Ottifants» comprobarás lo que es el género de las plataformas en estado puro.

La Enémisa Diversión

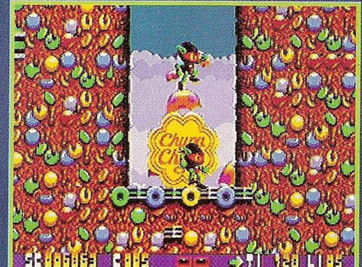


La situación era alarmante. En las últimas semanas los redactores de TodoSega no habían sido capaces de escribir un sólo texto presentable y el cierre del número se acercaba peligrosamente. Y aunque ésta no era la primera vez en que los geniales chicos de redacción sufrían una crisis creativa, en esta ocasión la cosa amenazaba con no ser algo pasajero y circunstancial. Después de una larga e inútil jornada de trabajo, desesperados y tristes, fueron a presentar su dimisión al director de la revista. Cuando estaba a punto de aceptarla, -en realidad llevaba bastante tiempo esperándola-, llegó un telegrama firmado por un tal Zool.

Este personajillo que decía ser un Ninja de la Enésima Dimensión nos puso al corriente de la dramática situación.



El medallón con la cara de Zool es la salida de nivel y se localiza con la flecha del cuadro de puntuaciones.



Un símbolo con la letra zeta permitirá a Zool duplicarse, así que nos será de gran ayuda.

Era lógico que no pudiéramos escribir ya que Krool y su "ejército contra la creatividad" habían atacado el núcleo de la Imaginación de la Tierra y secuestrado a las Musas.

Entre las víctimas más afectadas por el siniestro ataque se encontraban, por ejemplo, Julio Salinas, Pizo Gómez y Prosinecki, este último irrecuperable. Y no acababan ahí sus estragos puesto que objetos inofensivos como pasteles, pelotas o juguetes se habían convertido en peligrosos enemigos para el Ninja.

Zool no podía perder un minuto más. El pequeño héroe tendría que recoger



PRIMER CONTACTO

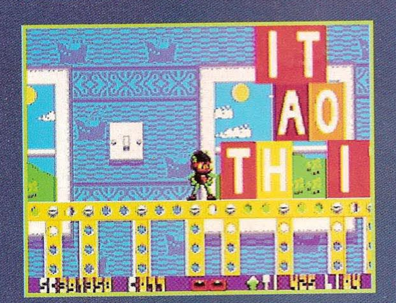
No hace falta ser demasiado inteligente ni haber jugado una enorme cantidad de juegos para que uno se dé cuenta, -apenas transcurridos unos instantes tras cargar este cartucho-, de que Zool es un juego especial. La simpatía que derrocha el protagonista, el colorido que se desparrama por sus escenarios y la diversión que surge de él desde el primer momento son suficientes para dejarte boquiabierto. Pero éso tan sólo es el Primer Contacto, después... ¡ya os lo podéis imaginar!

Electronic Arts • Arcade • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niv. Dif.: 3 • Continuaciones: 5 • Fases: 7

Enemigos de la Imaginación



Aquí tenéis alguno de los pintorescos enemigos que Zool encontrará al final de cada fase. Pese a su extraño aspecto, os aseguramos que son peores que un dolor de muelas y más malos que un portero de escayola. Su punto flaco es siempre su enorme y abombada cabeza, por lo que deberéis castigarles en ella insistentemente.





aquellos objetos que aún no habían sido mutados por Krool y ponerlos a salvo en un escondite seguro. Algo muy complejo dado que a lo largo de siete mundos (divididos cada uno en cuatro niveles) debería hallar el camino correcto en unos escenarios plagados de peligros y en un tiempo récord.

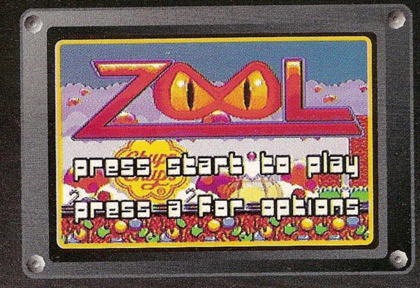
Si lograba superar estas pruebas, tendría que verse las caras con unos singulares enemigos de final de fase, tales como Guitarras asesinas, Taladros Virginia o Bananas Punkies.

Y esta es la historia de un arcade con ciertos tintes plataformeros, que cuenta además con unos gráficos muy cuidados (aunque un tanto repetitivos entre subfases), con un personaje de movimientos veloces, una apropiada banda sonora y una jugabilidad notable solamente oscurecida en algunas ocasiones por lo complicado de algunos tramos.

En definitiva, un buen juego al que un poquito de originalidad y dos jugadores simultáneos le hubieran aportado mayor brillantez, pero que en cualquier caso te proporcionará diversión de sobra.







Gráficos (1–10)

Aunque de gran calidad, resultan un poco repetitivos al no sufrir grandes variaciones entre los diferentes subniveles de cada fase.

Movimiento (1–10)

Nuestro personaje es la velocidad personificada, un rayo sobre una pista repleta de obstáculos y enemigos.

Sonido (1–10)

Música pegadiza y efectos especiales buenos y abundantes.

Jugabilidad (1–10)

La vivacidad del juego es frenética, pero se echa de menos una opción de dos jugadores simultáneos.

OPINION

«Zool» es el típico juego de plataformas con una realización técnica esmerada, pero con pocas novedades con respecto a otros programas de esta categoría. Su argumento es ya archiconocido: un protagonista la mar de simpático, obligado a recoger una desproporcionada cantidad de objetos dentro de un infernal laberinto plagado de enemigos.

Esto no quiere decir que sea aburrido o malo, no. El cartucho resulta tremendamente entretenido, sencillo de jugar y con abundantes fases, pero a estas alturas es hora de empezar a exigir un poco más de imaginación, que por algo es la protagonista del juego.

TOTAL 85

Indicado para los que disfruten de los juegos de plataformas con personajes veloces e intrincados caminos.

CHUCK ROCK

El Otro Jurásico

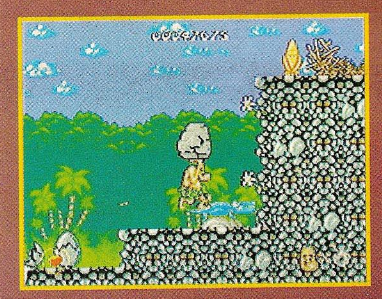
No sé si vosotros lo habréis notado, pero a mí me han llegado rumores de que en los últimos tiempos la cosa de la prehistoria y los dinosaurios se ha puesto de moda. Yo, la verdad, no estoy muy seguro, pero me da en la nariz que algo de esto hay.

Comencé a sospecharlo después de que me regalasen el muñeco de un Tiranosaurio por comprar una lata de anchoas, pero eso no tiene nada de raro, ¿no es cierto?

Otro día, me enteré de que por llevar la batidora de mi madre a reparar había entrado en el sorteo de veinte viajes a Soria, en donde se pueden admirar dos huellas y media de Brontosaurio. La cosa ya empezaba a ser intrigante, pero el colmo llegó cuando descubrí que en una



Sony Imagesoft • Plataformas • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 1 • Continuaciones: 2 • Fases: 5

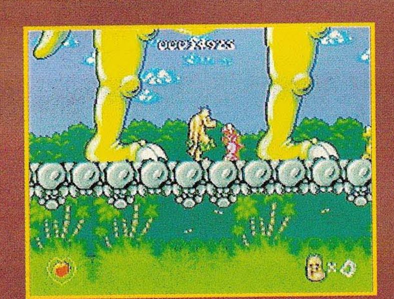


Cuando Chuck transporte rocas, caminará mucho más despacio debido a su peso. ¡Qué esperabas!

tasca típicamente española servían tapas de Cochinillo a la Jurásica. ¡Hasta ahí podíamos llegar!

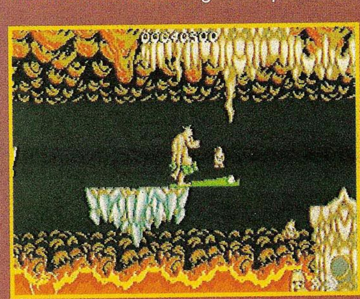
Herido en mi amor propio, me dispuse a llegar al fondo del asunto para salvar a todos mis compatriotas de la fiebre que, sin ellos saberlo, les está llenando la cabeza de dinosaurios. Y creo que por fin lo he descubierto, aunque me ha costado lo suyo: Todo es un gran montaje para hacernos creer que este despliegue publicitario es debido al estreno de una película llamada Parque "nosequé". ¡Pues no es cierto! Estoy en disposición de revelar que lo que se esconde detrás de esta campaña es la aparición de la versión para Mega CD de «Chuck Rock», la romántica historia del troglodita que lucha por rescatar a su esposa.

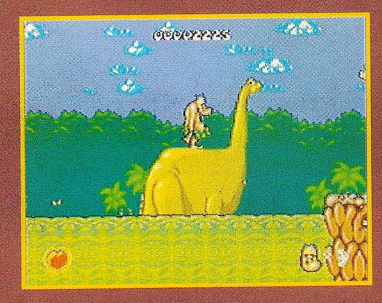
¿Queréis saber algo más? Bien, os diré que la aventura comienza una mañana de domingo, cuando Chuck está plácidamente sentado en el sofá viendo la televisión. Mientras tanto, Ofelia, su mujer, tiende la ropa en el exterior sin sa-

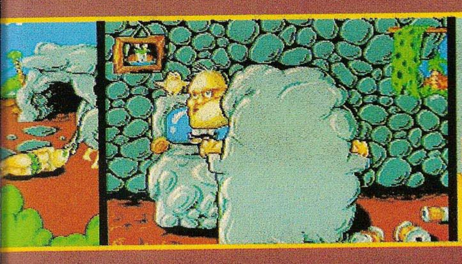




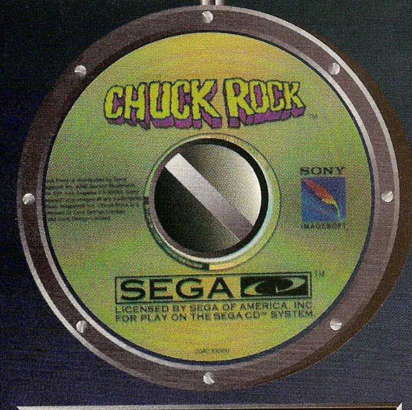
Esta cara de cabreo troglodítico es la que verás si no te das prisa en mover a nuestro personaje.











GRÁFICOS FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Al saber que las aventuras de Chuck Rock iban a aparecer en formato CD, pensábamos que las mejoras en el aspecto gráfico serían notorias con respecto a la versión para Mega Drive. Nada más lejos de la realidad, porque lo cierto es que apenas se aprecian las diferencias entre uno y otro, ni en las fases, ni en los escenarios, ni en los enemigos.

SONIDO FX

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Siguiendo la línea del resto de los juegos para Mega CD, el «Chuck Rock» presenta una banda sonora de primera calidad. Un personaje que tiene el rock en el apellido no podía hacer otra cosa que presentar una música marchosa donde las haya. Mención aparte merecen los efectos sonoros, tan sorprendentes como bien hechos. Un conjunto muy apreciable.

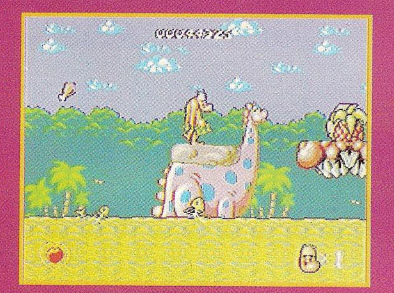
TÉCNICA CD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

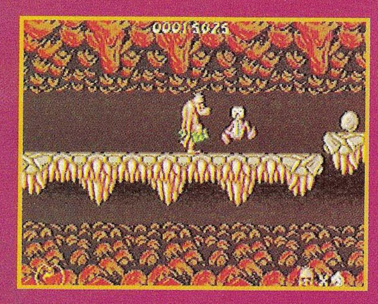
Lo que aquí os podamos contar no va a variar mucho de lo que hemos dicho unas líneas más arriba al referirnos a los gráficos. Nada especial que destacar, salvo ligeras mejoras en el scroll del juego y una mayor definición de las imágenes. Por lo demás, no existe ningún punto que ponga en evidencia las posibilidades técnicas que ofrece el CD.

La llegada de «Chuck Rock» al CD no nos ha traído ninguna sorpresa. Un buen juego pero esperábamos mayor esmero en su realización.

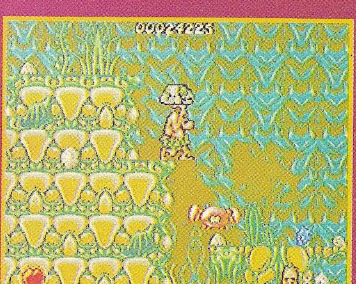








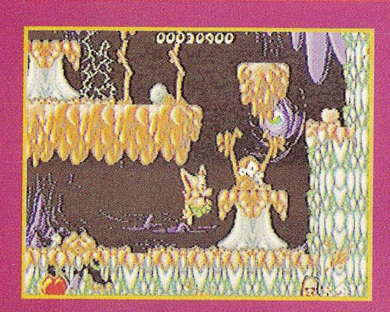
Como buen hombre primitivo que es, Chuck dispone de dos armas bastante contundentes: su barriga y sus piernas.



Pese al poco apego que tenían los prehistóricos al agua, Chuck tendrá que darse algún que otro bañito.

ber que el pérfido Gary Gritter está observándola con aviesas intenciones.

Vamos, tan aviesas que no duda en darle un garrotazo en la cabeza y llevársela a rastras. Y eso que Ofelia era más bien parecida a Rosy de Palma (vamos, una auténtica belleza). Lo que pasa es que cocina como nadie las recetas de Arguiñaurio, y no hay troglodita que se resista a un bistec de Dimasaurio (ejemplar perteneciente a la familia de los Maquetapitecus Photoshopis) perfectamente condimentado.



Como podréis suponer, el enfado de Chuck al enterarse del secuestro de su amada es monumental, pero eso no le impide ponerse manos a la obra (¿o sería mejor decir al rescate?)

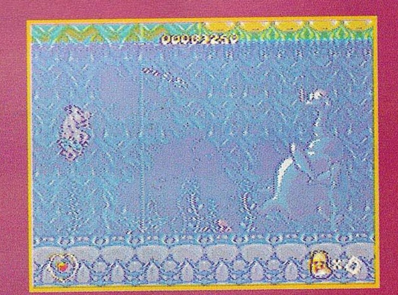
A partir de entonces, le espera un viaje a través de cinco fases en las que nuestro valiente troglodita cuenta con sus barrigazos y sus patadas como única arma, lo cual no es mucho si pensamos que la suma de las diversas subfases nos da un total de 28 etapas. La aventura transcurre, en primer lugar, por una espesa jungla, para visitar después el infernal calor de un volcán, una zona húmeda con aguas infestadas de todo tipo de anima-

Por el amor de una troglodita...

Por extraño que parezca, esto que veis aquí es un mapa completo de las cinco fases que tiene que pasar Chuck Rock si quiere volver a ver a su esposa Ofelia. Atravesar la Jungla, la Fase Volcánica, la Zona del Agua, la Edad del Hielo y, por último, el Cementerio de Dinosaurios será el "rescate" a pagar por este troglodita para conseguir su objetivo. ¡Resulta un poco caro!











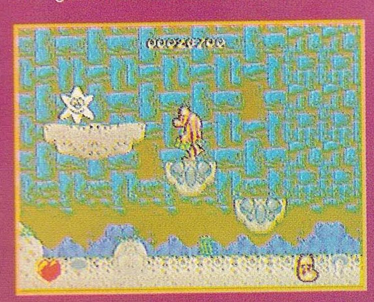
Esta postura tan poco ortodoxa es la que toma nuestro hombre de las cavernas al saltar.



No todos los animales son hostiles a Chuck Rock. Aquí tienes el ejemplo.

les y la gélida Edad del Hielo, que no son más que el prólogo antes de llegar al último obstáculo que le queda a Chuck para poder recuperar a la cautiva Ofelia: una fase final repleta de esqueletos, algunos de los cuales están menos muertos de lo que debieran.

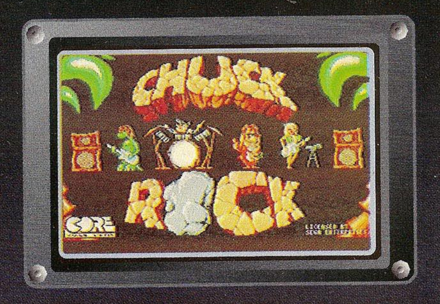
Y por si la dificultad de los escenarios en sí no fuera suficiente, a la cantidad de plataformas que este valiente hombre prehistórico se encuentra por el camino (algunas de las cuales tiene que salvar transportando piedras de un sitio para otro) se le une la fauna de las cavernas en pleno, representada por pequeños dinosaurios, pirañas, mamuts, tortugas , etc, a los que hay que añadir los inevitables guardianes de fase, cada vez más



enfadados con nuestro protagonista (un triceratop, un Mamut o un Tiranosaurio).

Este es el desafío al que se enfrenta el cavernícola más famoso de la prehistoria de Sega (ya tuvimos la oportunidad de conocerle en una versión anterior para Mega Drive). Un reto nada fácil, pero que se ve suavizado por la posibilidad de acceder a las distintas fases por medio de unos passwords que os vendrán como caídos del cielo... ¿Conseguirá el intrépido Chuck Rock volver a ver a su esposa Ofelia? ¿Se saldrá el malvado Gary Gritter con la suya?

¿Disfrutaremos a tope con sus aventuras? La solución en la próxima partida.



Gráficos (1–10): ●

Son simpáticos, pero apenas se diferencian de los que ya vimos en la versión para Mega Drive.

Movimiento (1–10): ●

Los movimientos de este troglodita son rápidos y variados. Desde dar barrigazos a transportar piedras, nada se le escapa.

Sonido (1–10): ●

El sonido compacto sigue arrasando. Los efectos son un deleite para nuestro oído.

Jugabilidad (1–10): ●

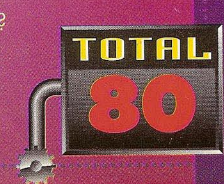
Aunque nos suena conocido, resulta bastante entretenido y supone un reto para nuestro orgullo de jugón.

OPINION

El paso de «Chuck Rock» a Mega CD presenta unas características poco definitorias de lo que debe ser un buen compacto.

Obviamente, las mejoras existen: el sonido, por ejemplo, es excelente. Se puede citar también la mayor nitidez de los personajes y la mejor calidad del scroll de los escenarios, pero poco más.

Quizá el punto a favor más destacable de este juego sea que ha sabido conservar toda la simpatía que ya nos deleitó en la versión para Mega Drive, pero esto hace que su valor se limite a su posible adquisición por parte de aquellos que no lo conocían antes.



A pesar de ser un juego muy divertido, es demasiado parecido a lo que ya vimos en Mega Drive.

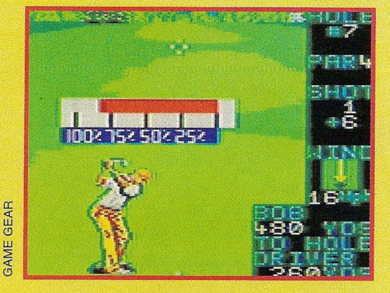


Aunque ya nadie lo recuerde hoy, Aranneas Cart-right fue uno de los golfistas más grandes de la historia de este deporte. Su aspecto desaliñado y su esbelta figura patearon, uno tras otro, todos los campos del mundo cosechando triunfos y elogios. El "Fraile", como se le conocía en círculos íntimos, era el número 1, el gran arquitecto del green.

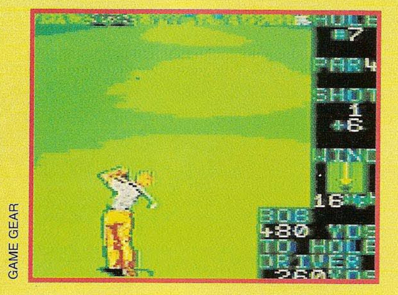
Pero para desgracia del Golf, en plena flor de la vida, cuando mejor le iban las cosas y su estilo empezaba a crear escuela, llegó el amor y su juego comenzó a declinar. Sus ausencias de los torneos fueron cada vez más frecuentes y caprichosas, y era mucho más fácil encontrarlo en las páginas del "Hola" en compañía de la bella Lola de Alboloduy y de su fiel e irascible "Caddie" Costapinto. Borracho de amor, y de lo que no es amor, pasó de una vida de golfista a una de bastante golfo y su maravilloso temple, su envidiable pulso se convirtió

PGA TOUR GOLF

Un Buen Par



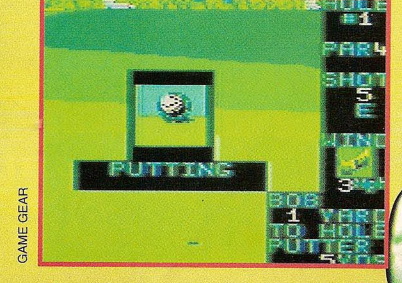
GAME GEAR



GAME GEAR



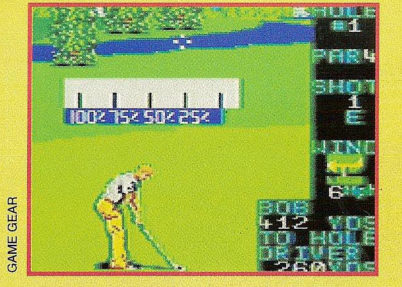
GAME GEAR



GAME GEAR















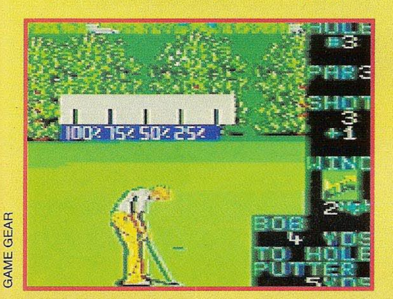
Elegir correctamente el palo, calcular la fuerza del viento y la potencia del golpe son las tres claves del éxito.

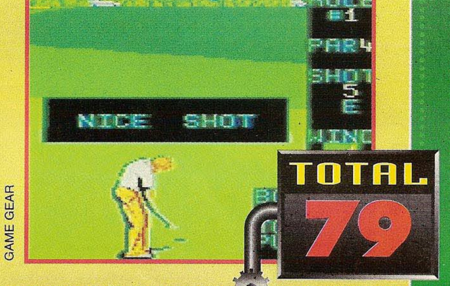
Los gráficos de los greens nos indicarán las caídas y los desniveles del terreno.

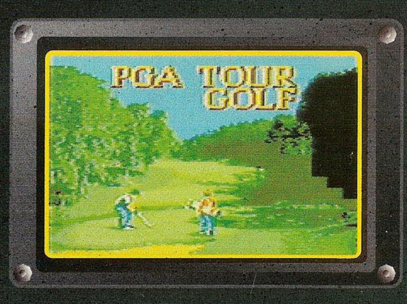
en un amasijo de nervios incontrolables. Aranneas, acosado por las deudas, se hizo ladrón de grandes almacenes y fue detenido tras un sonado hurto de panderetas que terminó con sus huesos en la cárcel de Purchena.

Lola asustada por la tristeza de la que era preso Aranneas, intentó animarle su larga estancia entre rejas con un juego de golf para Master System y Game Gear llamado «PGA Tournament Golf». Este programa, que tanto éxito obtuvo en su versión para Mega Drive, había sido adaptado notablemente para estos formatos en los que se ha conservado perfectamente la impecable realización gráfica y características del juego.

Con los cuatro torneos nuestro amigo







Gráficos

Sencillos y efectivos. Definición adecuada y gran variedad de hoyos. La única pega es la confusión que presenta la panorámica del green.

Movimiento

Resulta bastante molesta la formación de la imágen a cada golpe (igual que si levantaramos una persiana), sobre todo por su lentitud.

Sonido

No nos hubieran molestado una mayor variedad de efectos sonoros. Pocas y adecuadas melodías completan el conjunto sonoro.

Jugabilidad

Con algo de práctica y con la posibilidad de crear jugadores o salvar torneos, la jugabilidad está más que asegurada.

OPINION

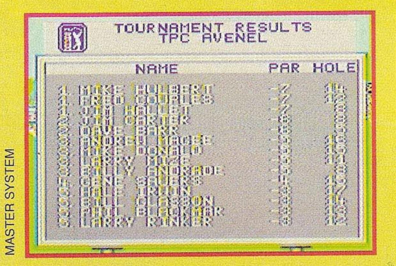
Hacia mucho tiempo que la portátil de Sega reclamaba para sus circuitos un buen juego de golf. Pues para subsanar esa deficiencia, la compañía Tengen ha realizado una versión, con bastante acierto, del mejor programa de golf para Mega Drive de todos los tiempos: «PGA Tour Golf». El minicartucho conserva muchos de aquellos aspectos brillantes,como opciones o panorámicas de campos y se pierde en otros puntos, como la representación de las caídas del green o la imperfección de algunos golpes cortos a pocos pasos de bandera.

Aún así la versión de Game Gear es una adaptación divertidad y generosa que los aficionados al golf deben probar.

Una versión aceptable del «PGA Tour Golf» de Mega Drive con pocas variaciones y una jugabilidad notable.

Afinando la Puntería

Estos son los 18 hoyos del primer campo de golf de esta versión del PGA para Master System.
Avenel es un campo de dificultades intermedias: muchos bunkers y algunos cursos de agua situados estratégicamente nos crearán bastantes apuros.
Lo más aconsejable será que nos alejemos de todo lo que sea agua, porque si de los bancos de arena se sale más o menos airosos, ésta nos costará como mínimo un golpe. Con eso y algo de precisión lo demás está hecho.



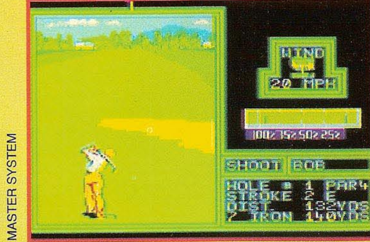
A lo largo del recorrido tendremos información puntual de lo ocurrido en los otros hoyos, así como de los datos de la Clasificación General del campeonato.

volvió a ser un consumado golfista y pese a algunos problemas provocados por la poca precisión y defectuosa visión de los greens, la gran mayoría de los golpes eran sencillos y precisos. Además como podía salvar su partida en la memoria y competir con varios jugadores, las visitas de Lola se convirtieron en trepidantes partidas en las que los carceleros cruzaban apuestas. Pronto se hicieron públicos los resultados de los torneos, la lista de ganancias, las estadísticas y demás opciones que presentaban ambos juegos, por lo que la pasión se fue contagiando al resto de los presos. La situación alcanzó tal punto que el Alcaide se vió forzado a colocar pantallas gigantes en el comedor y, más tarde, a comprar una remesa de consolas y cartuchos PGA.

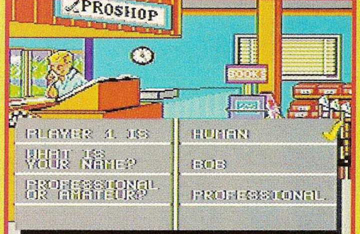
Pero como ya se sabe, los presos son gente difícil de contentar y pronto exigieron "Un hombre, una consola, un juego". El Alcaide cogió ambos juegos para comprobar si su jugabilidad estaba permitida por el reglamento de prisiones y comprendió que los reclusos tenían toda



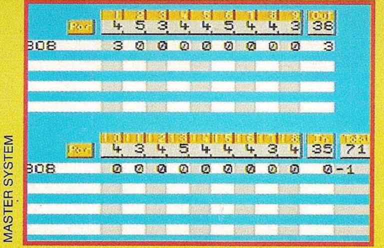






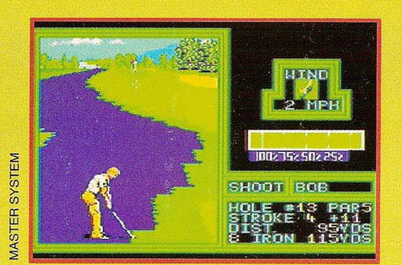


MASTER SYSTEM


MASTER SYSTEM



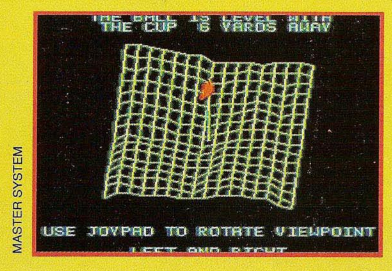
MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM



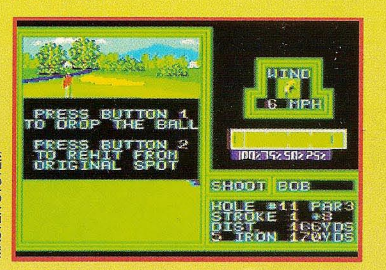
MASTER SYSTEM

la razón ya que, pese a que conseguir un green era algo complicado, tanto el de Master como el Game Gear resultaban sumamente jugables. El sonido y demás efectos fueron lo que menos le convencieron, pero tampoco eran malos, así que accedió a la petición y desde aquel afortunado día la cárcel de Purchena dejó de ser un lugar triste.

Todavía hoy, Aranneas y Lola, más enamorados que nunca, se pasan el día jugando y pronto contraerán matrimonio.



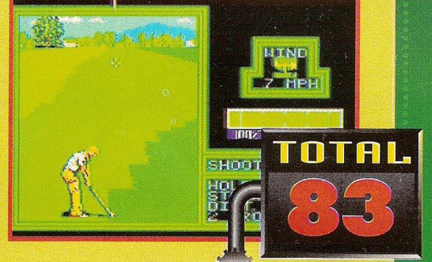
MASTER SYSTEM



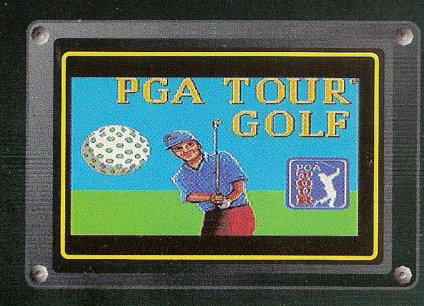
MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM



Gráficos (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Gran cantidad de escenarios y hoyos realizados con detalle y vistosidad.

Movimiento (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

La aparición de la imágen en pantalla por líneas, como si de una persiana se tratara, resulta un tanto molesta con el paso del tiempo.

Sonido (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Aunque se echan de menos una gama mayor de efectos sonoros y melodías, los que hay no están nada mal y se dejan escuchar.

Jugabilidad (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Varios jugadores, cuatro campos distintos y la posibilidad de salvar resultados hacen de la jugabilidad el punto fuerte de este cartucho.

OPINION

Esta es la versión más fiel al programa de Mega Drive y el mejor juego de golf que puedas encontrar para tu Master System. Los gráficos están bastante bien diseñados, hay gran variedad de hoyos, amplias panorámicas descriptivas de los mismos y un menú completo de opciones con el que podremos crear jugadores, salvar torneos y estadísticas o prácticar diferentes aspectos de nuestro juego. Como siempre tendremos que amoldarnos a la sensibilidad o precisión de golpeo, calculando distancia y viento que en la versión de Master es determinante para alcanzar green. En líneas generales, un buen simulador de golf, entretenido y jugable.

Especialmente recomendado para los amantes de los buenos simuladores de golf y de los juegos con larga vida.

TOTAL 83

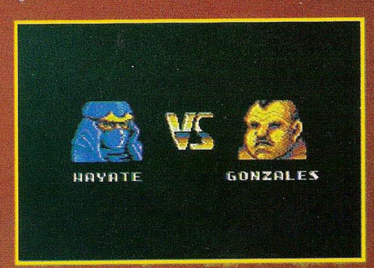


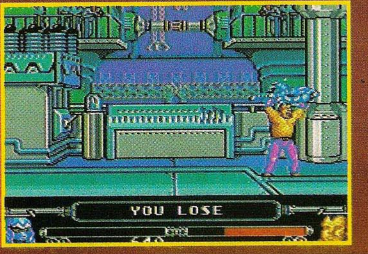
MASTER COMBAT

Maestros del "Guantazo"

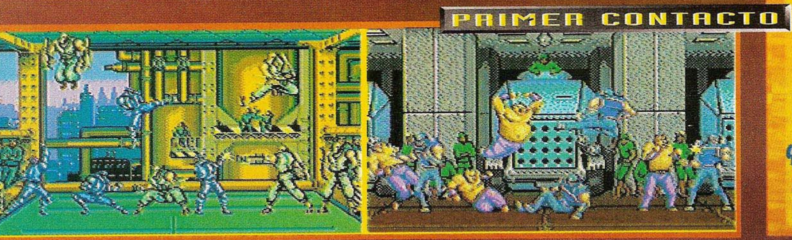
A nadie en Megalo City sorprendió la noticia del aterrizaje de un OVNI aquella tarde del mes de marzo del año 2020. No era de extrañar, pues la población estaba ya acostumbrada a presenciar fenómenos extraños, casi increíbles. Todavía se recordaba con admiración a aquel conductor que, presa de un ataque de locura, paró en un paso de cebra para permitir que cruzasen los peatones. Los más viejos hablaban también de una familia de extravagantes que, allá por 1993, enseñó a sus hijos a tirar los desperdicios en las papeleras en lugar de ensuciar la calle. ¡Hábrase visto!

Sin embargo, esta vez fue distinto, como se encargaron de demostrar los hechos. Poco tiempo después del avistamiento de la nave espacial, el alcalde convocó un torneo de lucha para determinar quién era el hombre más fuerte de la ciudad, el verdadero Maestro del Combate. A su llamada acudieron luchadores de todas las partes del planeta, pero el jurado determinó que solamente cuatro de ellos eran dignos de competir en tan magno acontecimiento: Gonzales, grande como una montaña y de fuerza descomunal; Highvoltman, el luchador que aprovechaba la fuerza de la electricidad para ganar las peleas; Wingberger, el hombre de las corazas en los bra-





PRIMER CONTACTO

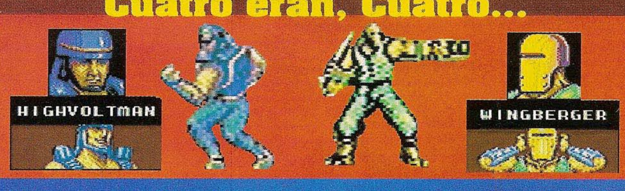


En este primer contacto te presentamos dos combates hipotéticos en los que observarás algunos de los diversos golpes y movimientos que puedes efectuar con cada luchador. Realizarlos no es demasiado difícil: basta con combinar el movimiento del botón direccional con la presión de los botones 1 (para dar puñetazos) y 2 (para saltar). Así irás descubriendo cuáles son los golpes especiales y los que más energía restan a tu oponente. El resto, en manos de tu inteligencia.



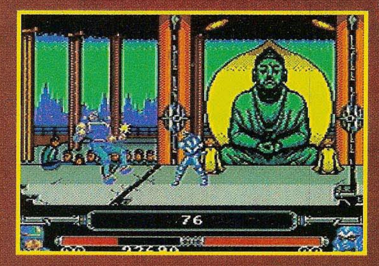
Sega • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • Niveles Dif.: 3 • Continuac.: 3 • Fases: Combates

Cuatro eran, Cuatro...



Aquí tienes a los cuatro luchadores con los que podrás participar en el «Master Combat», el Combate de Maestros. Hayate, un luchador al más puro estilo Ninja; Highvoltman, el hombre-eléctrico; Windberger, el guerrero de los brazos alados y Gonzales, el fornido grandullón, se enfrentarán sobre 8 bits para ver cuál de ellos es el más fuerte en Megalon City. ¿Por quién apuestas?





En un juego de lucha como éste, era inevitable que uno de los cuatro escenarios tuviese aspecto oriental.



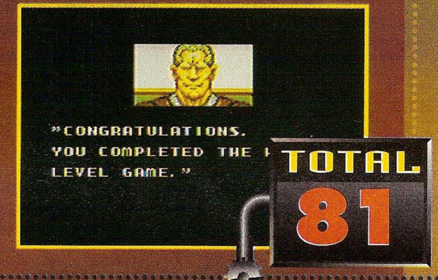
En la modalidad de un jugador, la fase de bonus consiste en acabar a golpes con esta excavadora.

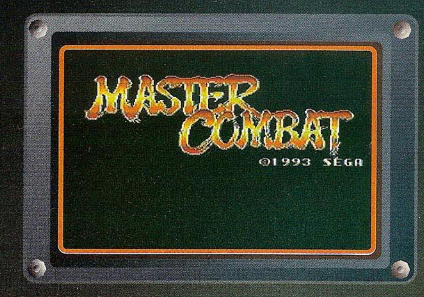
zos; y Hayate, el guerrero Ninja más poderoso que se había visto jamás. Casualmente, tras su presentación en público todo el mundo comentó el aspecto inhumano, casi extraterrestre, de los cuatro titanes... ¿recordáis el OVNI?

Así se presenta ante ti un nuevo juego de lucha, «Master Combat», cuyas dos modalidades de juego son simples: si seleccionas la de un jugador, tu misión consistirá en ganar todos los combates que te enfrenten al resto de los luchadores, e incluso a tu propio doble. En medio se intercalará una fase de bonus en la que deberás destrozar una excavadora a base de golpes, con la única recompensa de unos cuanto puntos.

La otra modalidad es la de dos jugadores, en la que cada participante deberá escoger a un luchador, y ambos se enfrentarán tantas veces como quieran. En ambas modalidades, los combates se desarrollarán sobre cuatro escenarios distintos y se disputarán al mejor de tres asaltos. A partir de este planteamiento, no queda más que observar los movimientos de cada luchador y aprender a dominar los golpes especiales.







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Sprites de tamaño demoledor y cuatro escenarios muy bien conseguidos.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Cada luchador tiene su gama particular de golpes, que ejecuta con rapidez y facilidad.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

En los combates predominan los efectos sonoros, pero su calidad deja mucho que desear.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

El que sólo haya cuatro luchadores puede hacer que os canséis rápidamente de jugar.

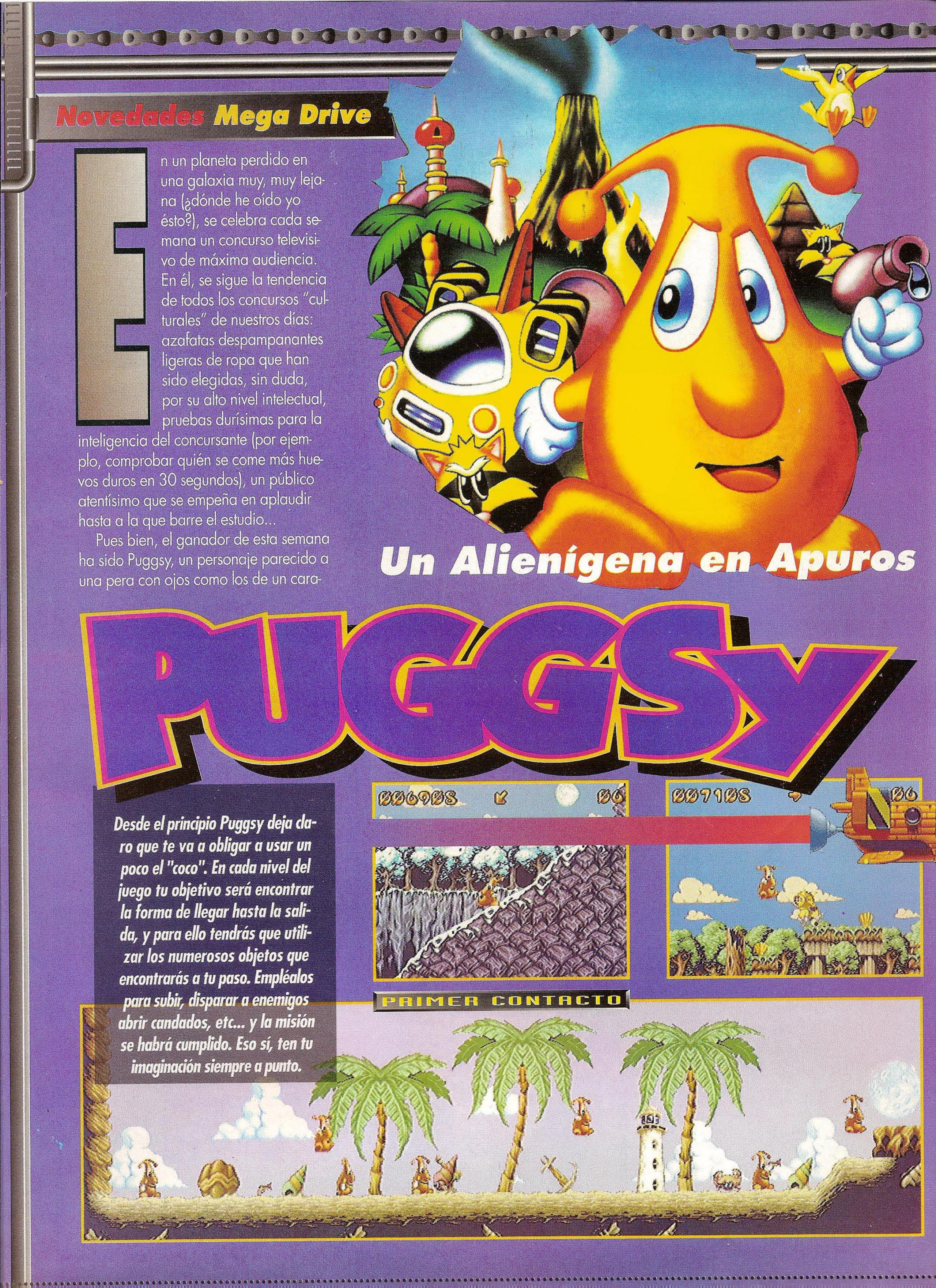
OPINION

Si este comentario se hubiese escrito tan sólo unos meses antes, «Master Combat» para Master System hubiese merecido mayores elogios. Sin embargo, de todos es sabido que la aparición de «Mortal Kombat» (polémicas sobre su violencia aparte) ha situado el listón de los juegos de lucha muy alto.

A partir de ese momento, todos los cartuchos de este género tendrán que ser inevitablemente medidos por el rasero del "Mortal", y eso hace que el que nos ocupa se quede en la categoría de aceptable, con buenos gráficos y movimientos, y con una jugabilidad mermada por la escasez de luchadores. ¡Es ley de vida!

«Master Combat» es un aceptable juego de lucha, aunque limitado por el corto número de luchadores.

TOTAL 81



E n un planeta perdido en una galaxia muy, muy lejana (¿dónde he oído yo ésto?), se celebra cada semana un concurso televisivo de máxima audiencia. En él, se sigue la tendencia de todos los concursos "culturales" de nuestros días: azafatas despampanantes ligeras de ropa que han sido elegidas, sin duda, por su alto nivel intelectual, pruebas durísimas para la inteligencia del concursante (por ejemplo, comprobar quién se come más huevos duros en 30 segundos), un público atentísimo que se empeña en aplaudir hasta a la que barre el estudio...

Pues bien, el ganador de esta semana ha sido Puggsy, un personaje parecido a una pera con ojos como los de un cara-

Un Alienígena en Apuros

PUGGSY

Desde el principio Puggsy deja claro que te va a obligar a usar un poco el "coco". En cada nivel del juego tu objetivo será encontrar la forma de llegar hasta la salida, y para ello tendrás que utilizar los numerosos objetos que encontrarás a tu paso. Empléalos para subir, disparar a enemigos abrir candados, etc... y la misión se habrá cumplido. Eso sí, ten tu imaginación siempre a punto.

Psygnosis • Plataformas • Megas: 8 • Jug.: 1 • Niv. Dif.: 1 • Continuac.: Passwords • Fases: 51







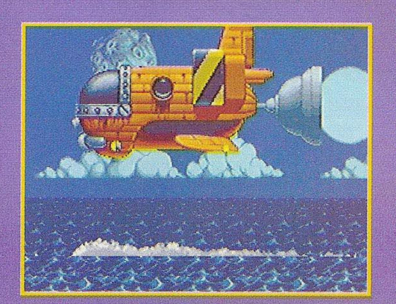


¡Cuidado con los Guardianes!

También Puggsy se encuentra con guardianes de fase en su camino a los que debe derrotar si quiere recuperar su nave.
Antes de llegar a Raclantis le esperan cinco de estos celosos vigilantes y, para que te vayas haciendo una idea, aquí te mostramos a cuatro de ellos.



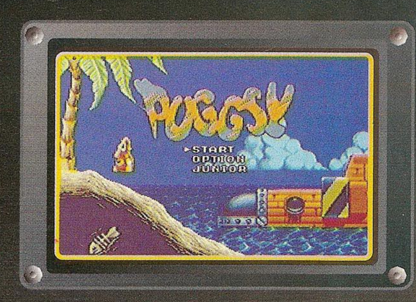
Como podéis comprobar, los decorados por los que transcurre este juego son altamente espectaculares.



Este que ves es el motivo de la discordia, la nave que le han robado al extraterrestre protagonista.

col, y el premio que ha conseguido es una flamante nave espacial 16 válvulas que no tarda en sacar a pasear. Pero como Puggsy no conoce bien el espacio, y la señalización es un desastre, en su primer viaje se pierde y llega a un mundo desconocido para él. Cuando se baja a preguntar a los indígenas (los Raccoons), éstos le roban la nave y se la llevan a la ciudad de Raclantis para ofrecérsela como trofeo a su gran líder.

A partir de aquí comienza la aventura de este curioso extraterrestre en busca de su nave. Para recuperarla tiene que hacer un recorrido "turístico" por el mundo en el que se encuentra. Y corto, lo que se dice corto, no es precisamente el viajecito: 51 niveles que atraviesan 17 lugares diferentes es el precio que tiene que pagar si quiere volver a pilotar su vehículo. Lo que ocurre es que Puggsy protagoniza un juego en el que lo que predomina no es la acción, sino el ingenio. La salida de cada nivel generalmente está cerrada con un candado, tapada por una barrera o situada en una plataforma inaccesible. Para acceder a ella tiene la ayuda de objetos, como llaves, pelotas, linternas, pistolas,... que puede mover, tirar, trasladar o apilar. Puggsy puede usarlos todos gracias al sistema "Total Object Interaction" (T.O.I.), que permite que cada uno se rija por la ley de la gravedad. Para complicar más las cosas, se encontrará con diversos enemigos en su viaje, así como con cinco guardianes de fase que deberá derrotar para llegar a Raclantis, la ciudad donde se encuentra su nave.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Gráficos

El nivel gráfico del juego es muy alto. Pese a que los primeros niveles engañan, conforme avanzas lo puedes ir comprobando.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Movimiento

Puggsy puede hacer todo lo que quiera con los objetos, aunque la lentitud a veces es excesiva.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sonido

Las melodías son bastante numerosas y variadas, pero los efectos son casi inexistentes.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Jugabilidad

Abstenerse los que no tengan paciencia. En algunos niveles la "comedura de coco" es de antología.

OPINION

Para empezar, una advertencia: «Puggsy» no es un juego de acción como la mayoría de los que se ven en el mercado. La principal característica que lo hace diferente es que te obliga a pensar la forma de pasar cada nivel -a veces hasta rozar la desesperación- y eso puede estar especialmente recomendado para padres que desconfían de la utilidad de los videojuegos. Pero no creas que lo que acabamos de decir hace que este cartucho esté reñido con la diversión, al contrario, posee la suficiente emoción como para hacerte disfrutar a tope mientras juegas.

Además, los gráficos son excelentes.

TOTAL 84

En «Puggsy» tienes que emplear tu imaginación por encima de tu habilidad, y eso le convierte en un juego diferente y muy interesante.



Virtual PINBALL

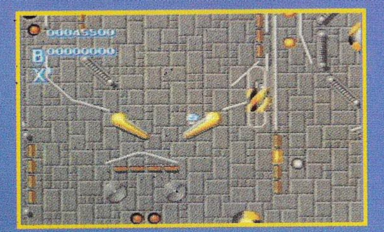
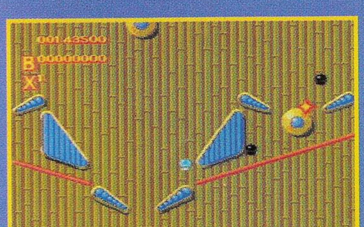
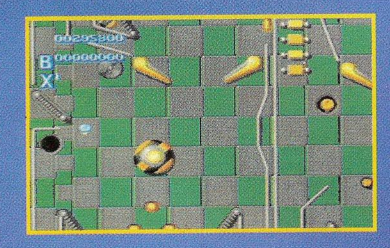
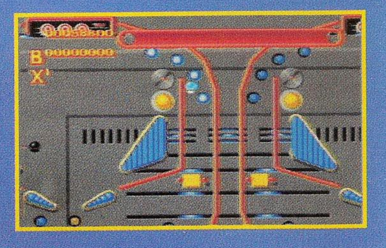
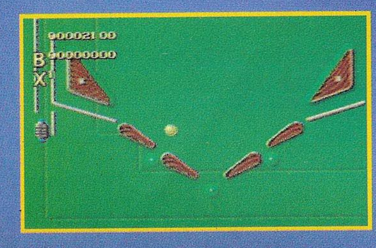
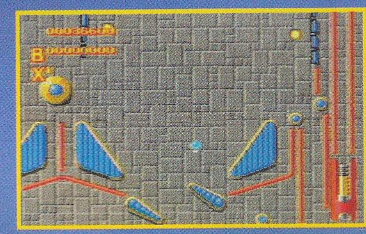
Abel no es un puercoespín azul, tampoco es un fontanero bigotudo. El pobre Abel no es ni siquiera un bello príncipe en busca de damisela de buen ver a quien besar. Abel es sólo una bola, una pequeña, fea y brillante bola de acero que en sus tiempos trabajó de rodamiento en la rueda de un Ford Bronco. Fue en un taller de la I.T.V. donde su carrera se fue al traste. Un mecánico malvado descubrió como una pequeña grieta le impedía realizar con corrección su trabajo y le arrojo sin piedad a un contenedor de esos que los macarras tiran los sábados por la noche. Fue en ese contenedor donde Abel conoció a Millán, bola de puro acero toledano, y juntos decidieron ir a recorrer mundo. Un tal Choskar les recogió y les tuvo «currando» de canicas durante más de un año sin parar de jugar al «gua», y abollando a cuanta canica de cristal se ponía a tiro. Y como la vida da muchas vueltas, y más aún si eres redondo, Choskar les perdió y así Abel y Millán llegaron a un extraño pueblo lleno de luces y magia llamado Sega City. Carolina y Raúl, un buen par de bolas de acero recauchutado, les dieron una calurosa bienvenida.

-¿Qué demonios es esto?, les preguntaron.

Raúl, mientras degustaba una hamburguesa de lubricante, les hizo la señal de victoria.

-¡Vais a ser famosos!, insistía la bella Carolina mientras Raúl se comía esta vez un par de sandwichs.

-Bien chicos -comenzó a hablar Raúl-

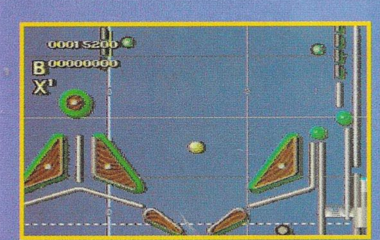







Electronic Arts • Pinball • Megas: 8 • Jugadores: 1/4 • Niveles Dif.: 3 • Continuac.: 0 • Fases: 20 mesas

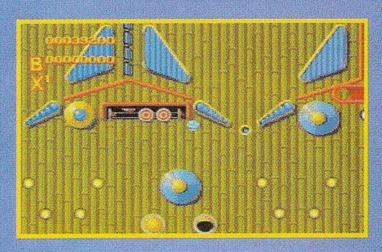
PRIMER CONTACTO



Esta es una de las numerosas mesas en las que podrás jugar con el «Virtual Pinball». Todas ellas son independiente y seguro que una vez que hayas elegido la que más te guste, jugarás todo el tiempo en ella. Si lo que prefieres es ir por libre, también tienes la oportunidad de construir y grabar tu propia mesa, hasta un número máximo de ocho diferentes. ¡En la variedad está el pinball!



Una de las características más notables de este pinball es la posibilidad de diseñar nuestras propias mesas.



Se echa en falta un poco más de espectacularidad durante las partidas y una mayor rapidez de movimientos.

hemos hecho un análisis de todas las bolas del mundo y vosotros sois los que reunís las cualidades necesarias para protagonizar un juego de pinball.

-¡Guau! -exclamó Abel- siempre soñé en convertirme en el centro de atención de grandes y mayores.

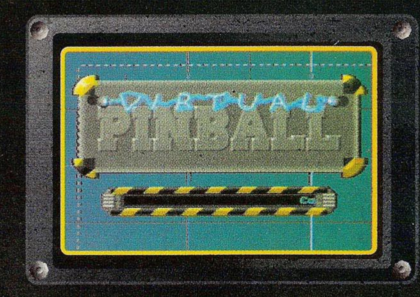
-Pero no penséis que sólo se trata de un pinball del montón, se trata de uno de los mejores videopinballs de la historia.

-Dispondréis -continuaba Raúl mientras se zampaba un donut- de hasta doce mesas en seis configuraciones diferentes, más otras ocho mesas que editaréis a vuestro antojo. Una de las configuraciones se llama «Gore», y como podéis imaginaros por tan llamativo nombre, las calaveras, los huesos y la sangre estarán a la orden del día.

-Tres niveles de dificultad, partidas de cuatro jugadores, tres velocidades de bola, ¡y diez superficies distintas! -apostilló Carolina.

-Por supuesto -concluyó Raúl con una bolsa de palomitas de maíz en la mano- os faltarán melodías de leyenda que acompañen vuestro trabajo.

-¡Aceptamos! - gritaron al unísono Abel y Millán, orgullosos de pasar a la historia como las bolas que más marcha y diversión iban a proporcionar al mundo entero.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

No son precisamente su punto fuerte. El diseño de las mesas es poco atractivo y en cierto grado monótono.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Movimiento

Buen scroll de la mesa, aunque un poquito más de velocidad no hubiera venido nada mal.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sonido

Muy buena música, variada, potente y, sobre todo, apropiada. De las de grabar en cinta.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Jugabilidad

La opción de diseñar nuestras mesas nos ha gustado bastante. Sin embargo, echamos de menos algunos detalles más espectaculares.

OPINION

El «Virtual Pinball» de Mega Drive es quizá el juego de flippers con más opciones de la historia. No importa que sus escenarios no sean muy vistosos, que la rapidez no sea su nota distintiva, y que las mesas no sean un prodigio de originalidad. Lo que está claro es que un pinball será siempre un pinball y si, como éste, dispone de muchas variedades de juego, su futuro es prometedor. Lástima que su mayor enemigo sea de la misma casa Sega, ya que competir con el maravilloso «Sonic Spinball» es una batalla perdida de antemano. De todas formas, hay que darle cierto margen de confianza.



«Virtual Pinball» es una buena excusa para dejar de visitar durante algún tiempo las salas recreativas.



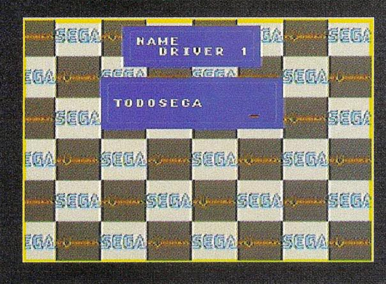


Todo un Gran Premio

En los últimos meses la velocidad sobre ruedas hay que asociarla con un nombre: «F-1». Este programa de la compañía Domark ha cosechado todo tipo de elogios dentro de la crítica y un auténtico escuadrón de nuevos pilotos en nuestras consolas. Para completar su andadura por las pistas de Sega, «F-1» calienta sus neumáticos en la Master System con una versión remodelada, veloz, súper-competitiva y capaz de enganchar al mismísimo Alain Prost.

Este campeonato constará de ocho grandes premios seleccionados entre los 16 que componen habitualmente el Mundial y participarán en él los equipos más importantes de la categoría reina del automovilismo. Francia, Gran Bretaña, San Marino, Japón, Italia, Alemania, Australia y Portugal nos están esperando.

Pero antes de enfundarnos el mono y lanzarnos a la pista francesa o australiana, convendría que adecuáramos los aspectos técnicos de nuestro vehículo, como motor, ruedas o alerones, a las características del circuito seleccionado.





La primera toma de contacto con este juego es..., pues eso, una primera toma de contacto. Nos explicamos. Como sabéis, lo buenos pilotos antes de competir deben acoplar las características de su vehículo a las condiciones particulares del circuito en el que van a correr: la posición de los alerones, la dureza de los neumáticos, el tipo de cambio... Los entrenamientos nos permitirán hacer todo este tipo de pruebas antes de afrontar las carrera en las mejores condiciones posibles. Lo que ocurra después...

PRIMER CONTACTO

PLAYER 1

SETTINGS: WING, GEARS, TYRES, ENGINE — OPTIONS: 30°, 45°, 60° — 1: SELECT 2: EXIT



SETTINGS: WING, GEARS, TYRES, ENGINE — OPTIONS: SOFT, HARD — 1: SELECT 2: EXIT



SETTINGS: WING, GEARS, TYRES, ENGINE — OPTIONS: HIGH POWER, HIGH TORQUE — 1: SELECT 2: EXIT

Domark • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1-2 • Niv. dif.: 2 • Cont.: Variable • Fases: Campeonato

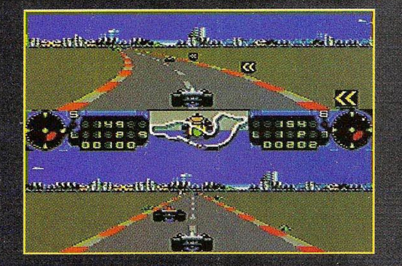
Elige tu Circuito



Estos son los ocho "Caminos hacia la Gloria" que presenta «F-1»: Australia, Italia, Japón, Francia, Portugal, Gran Bretaña, San Marino y Alemania. Sus curvas y desniveles han roto los sueños de más de un piloto, pero, tranquilo, porque seguro que tu innegable pericia te hará encontrar sin esfuerzo los oportunos trazados que te permitirán arañar esos valiosos segundos que han de conducirte directamente hacia la más gloriosa de las victorias. (¡Vaya frasecilla más total que nos hemos marcado!).



Túneles, cambios de rasante, chicanes y curvas imposibles son algunas de las dificultades de estos circuitos.



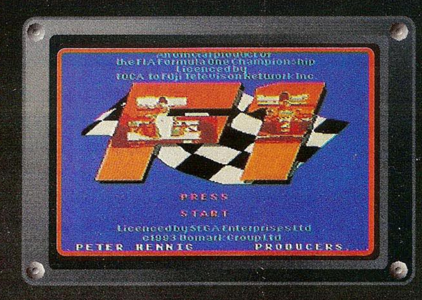
La modalidad de dos jugadores simultáneos multiplica la emoción y apenas ralentiza la velocidad.

Una vez preparado el bólido, seleccionado el modo de juego -entre las opciones de "Grand Prix" o "Arcade"- y el número de vueltas, estaremos dispuestos para competir con los rivales más corajudos y veloces del momento. Y si éstos no fueran suficiente competencia, tendremos la oportunidad de medir nuestras fuerzas con otro jugador en la impresionante modalidad de dos jugadores simultáneos. Esta opción por su gran velocidad, claridad y adicción es la apuesta más importante del cartucho para Master.

En cuanto al aspecto gráfico de este simulador, encontraremos pocas diferencias con su hermano de Game Gear en circuitos, formas y colores, no así en la definición y velocidad, que aquí es mayor. Si aquél eran bueno, éste le supera en perfección y realismo. Para resumirlo todo en pocas palabras: «F-1» es el mejor juego de carreras para Master.







Gráficos (1–10)

Ocho escenarios salpicados de interesantes detalles, chicanes y otras dificultades. Gran definición.

Movimiento (1–10)

No transmite la sensación de velocidad del programa de Mega Drive, pero sus efectivos movimientos nos llevarán a la alta competición.

Sonido (1–10)

Aunque algo elementales, los efectos son de calidad. Se agradecerán durante la partida y nos animarán a apretar más el acelerador.

Jugabilidad (1–10)

Una dificultad apropiada y la increíble modalidad de dos jugadores simultáneos son los puntos más potentes de este campeonato.

OPINION

Tanto el programa de Master como el de Game Gear han experimentado importantes modificaciones con respecto al original de Mega Drive y poco o nada tienen que ver con éste. La diferencia más visible está en que aquí la perspectiva utilizada es la tradicional de los juegos de carreras como el "Out Run", en vez de la de simulador. También se han suprimido los movimientos laterales y la opción Turbo.

Pero los aspectos más importantes, como la velocidad y la jugabilidad, se mantienen con toda su energía y potencia, si tenemos en cuenta la extraordinaria modalidad de dos jugadores simultáneos.

TOTAL 89

Toda una competición de Fórmula 1 con la estructura y formas del mítico "Out Run", pero con más opciones y dos jugadores.



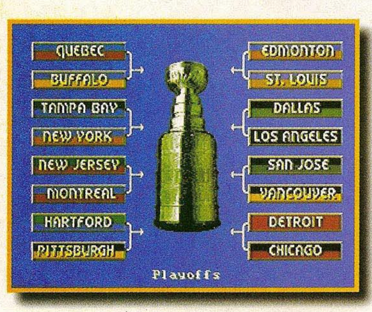
NHL® HOCKEY '94

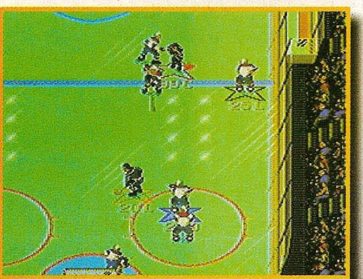
Rompiendo el Hielo

Aunque en nuestro país el hockey sobre hielo no puede considerarse un fenómeno de masas, hay que reconocer que en las consolas sí que parece haber conseguido un importante grupo de aficionados. Las claves de esta extraña paradoja se encuentran en la enloquecedora jugabilidad de estos cartuchos y en la tremenda competitividad que despierta entre lo participantes del "video-hockey".

Animados por el éxito de «EA Hockey» y «NHLPA Hockey ´93», la sección deportiva de la compañía Electronic Arts ha decidido lanzar una versión actualizada de lo que será la Liga de Hockey Norteamericana en 1994.

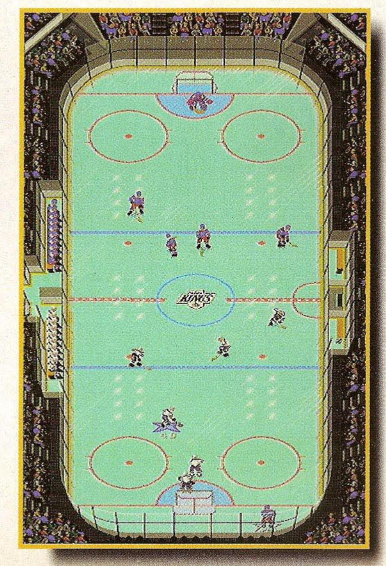
En «NHL Hockey '94» encontraremos pocas pero importantes variaciones con respecto al programa del 93. Aunque gráficamente todo parece mantenerse en el mismo tono, se han añadido algunos bloqueos sobre banquillos y fondos, y se han suprimido algunas secuencias violentas, tales como peleas y lesiones. Pero donde, desde luego, sí notaremos diferencias notables será sobre la pista de hielo, no sólo por la nueva opción de penalties, sino además por el realismo del





PRIMER CONTACTO

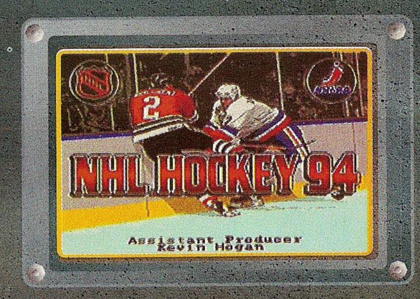
A la hora de seleccionar a nuestro primer equipo deberemos tener en cuenta su velocidad y contundencia. Cuanto más rápidos y salvajes, más posibilidades tendremos de defendernos de la presión y salir al contragolpe. Y aunque alguna vez pueda sonar la flauta, no confiéis todo al disparo e intentad combinar con el compañero mejor situado. Mucha atención a los rechaces y cerrad vuestra defensa lo máximo posible. Lo demás es suerte y muchas horas de entrenamiento.

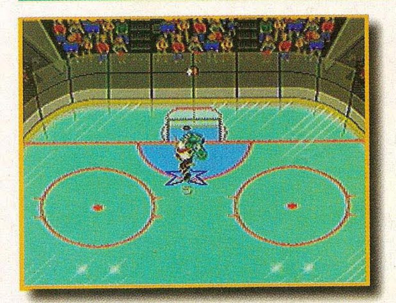


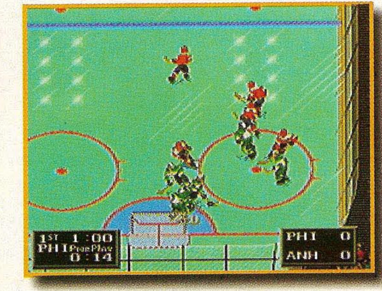


Los Reyes del Hielo

Estos son los escudos de los 26 equipos que partician en esta potentísima liga del 94. En teoría, existen equipos superiores, pero sobre el hielo no hay amigos ni primos y todos resultan unos durísimos rivales. New York, Detroit y Chicago pueden ser una buena opción para iniciaros.





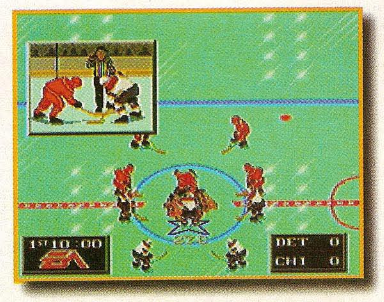


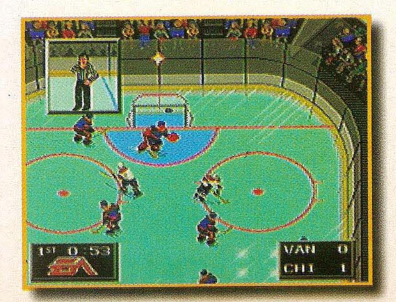
juego de equipo. Ahora, conseguir un tanto desde larga distancia es casi un milagro, ya que los porteros son auténticos muros. Así que la combinación entre varios jugadores parece ser la mejor opción para lograr un gol. Además, los marcajes son más duros, más pegajosos y la calidad de los 26 equipos participantes es bastante similar.

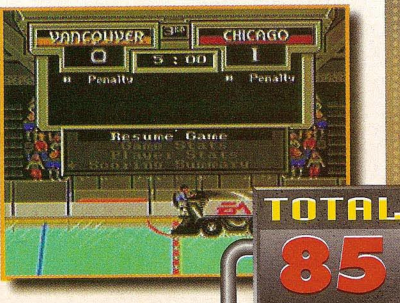
Todo ello origina mayor espectáculo, pero ¿os imagináis cuatro jugadores simultáneos luchando a brazo partido sobre el hielo? Pues en esta singular versión del 94 y gracias a "4 Way Play", el adaptador de EA, podremos enfrentarnos en un "dos contra dos" de los que hacen afición. A partir de ahora no habrá que esperar turno para jugar.

Y si lo que os gusta es haceros vuestro propio equipo y guardar los cambios, resultados, eliminatorias o records, tranquilos que con su sistema EEPROM, todos esos datos podrán ser almacenados y puestos al día con un simple paso por el menú de opciones. De esta forma, la competición más dura cuenta con esta y otras muchas ayudas para alargar la vida de nuestro juego.

Si no lo habéis probado nunca, os presentamos el cartucho perfecto para romper el hielo e introduciros en una de las competiciones más espectaculares del mundo: el hockey.







Gráficos — 9

Casi iguales a los de la versión del 93, aunque se han incluido novedades. Por ejemplo, digitalizaciones de las fotos de los jugadores.

Movimiento — 8

El scroll de los jugadores no ha sufrido muchas mejoras y sigue resultando poco suave. Lo más destacable son los movimientos de los porteros.

Sonido — 9

Existe alguna que otra novedosa sintonía al estilo de las usadas en los pistas americanas para animar al público y jugadores.

Jugabilidad — 9

Pese al aumento de la dificultad a la hora de lograr los tantos, la jugabilidad sigue siendo el aspecto más destacable.

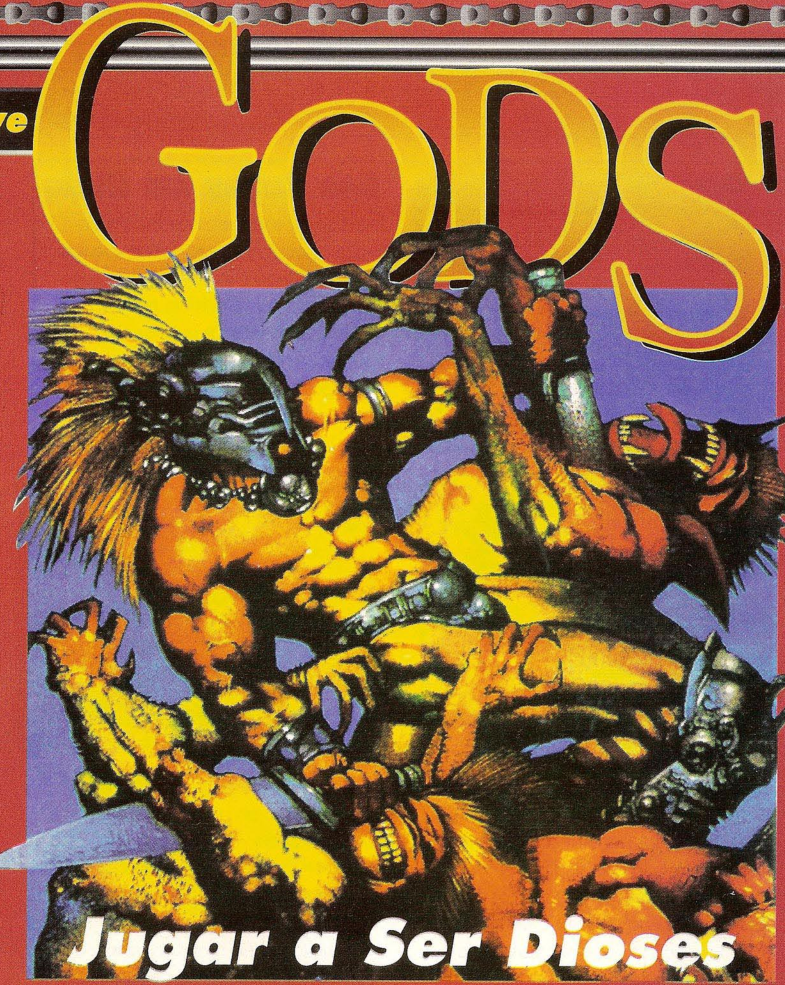
OPINION

En esta tercera entrega que Electronic Arts dedica a este apasionante deporte, encontraréis algunas innovaciones interesantes, aunque prevalece el mismo tono que visteis en la versión del 93. Esto quiere decir que se conservan la gran variedad de opciones, ritmo de juego trepidante y múltiples animaciones llenas de realismo y autenticidad. Pero como en todo nuevo programa, se han perfilado algunas variaciones. Entre ellas, la nueva modalidad de penalties, los cuatro jugadores simultáneos, las salidas de los porteros, las secuencias de choques diferentes, y se han retirado las secuencias violentas innecesarias. En conclusión, «NHL 94» es más pero no muchísimo más.

TOTAL 85

Las innovaciones que incorpora «NHL 94» le presentan como el cartucho más completo de hockey.

GODS



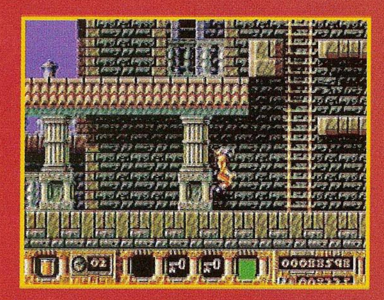
Jugar a Ser Dioses

Demóstoles era un griego poco común. Desde su más tierna edad dio muestras claras de espíritu indómito y rebelde enfrentándose a todo aquel que osara llevarle la contraria. Sus pobres padres vivían angustiados por los constantes altercados provocados por el respondón infante y, ya cansados, pensaron que quizás el ejército metería al joven Demóstoles en cintura. Pero nada, no lograron suavizar su agrio carácter, ni soportarlo más de tres días.

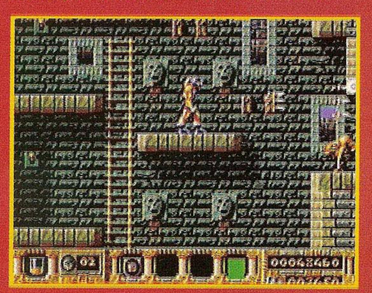
De este modo y con tan sólo 12 años, fue como el llamado "Potro de Vallescopulus" empezó a darse a conocer en las duras calles de Atenas. Su fama creció tan rápidamente que el "Panatinaikos", un club de un nuevo deporte jugado con el pie, se interesó por sus servicios. Los equipos rivales conocieron muy pronto sus toscos modos, pero fue durante un enfrentamiento con un equipo ibérico cuando el nombre de Demóstoles pasaría a la historia. Su víctima, un atlético curandero llamado Cachadiñas, recibió más de 53 golpes en menos de tres segundos y pudo salvar la vida gracias a la rápida intervención de las dos plantillas, la Guardia Real y gran parte del público.

Después de este escándalo, fue desterrado de la ciudad durante cien años. Lejos de asustarse, Demóstoles juró volver desafiando a los dioses del Olimpo, con el fin de lograr la Eternidad. Los dioses, que no sabían con quién se la jugaban, aceptaron el desafío y le prepararon una prueba imposible.

Este es el punto de partida del legendario juego de aventura «Gods», todo un clásico en el mundo del videojuego que ahora puede verse perjudicado al compararlo con los cartuchos actuales más avanzados en aspectos como los movi-



Las palancas pueden alterar las estructuras y abrirnos el camino de salida.

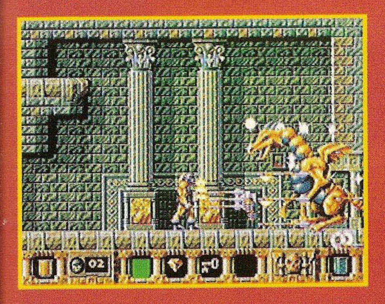


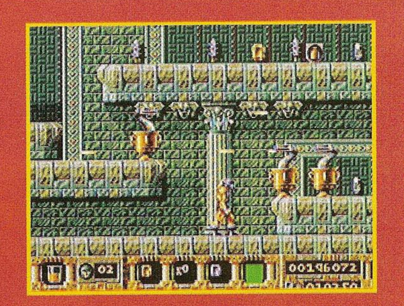
PRIMER CONTACTO

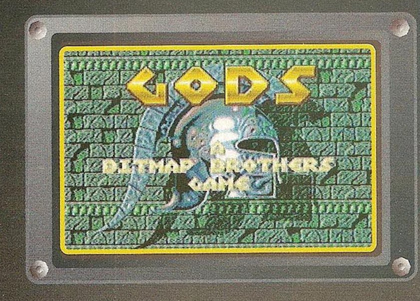


«Gods» es juego mezcla de acción, aventura y plataformas, lo que viene a ser un constante subir y bajar a la búsqueda de llaves para abrir puertas, de palancas que anulen trampas, de caminos auténticos y, todo, sin dejar de disparar. Al final de cada una de las 4 fases deberemos medirnos a un monstruo sacado de las páginas más oscuras de la mitología griega y os aseguramos que hay que ser una mezcla de Agamenón, Ulises, Aquiles y Enéas para vencerlos.

Accolade • Acción • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Niv. Dif: 1 • Continuaciones: Passwords • Fases: 4

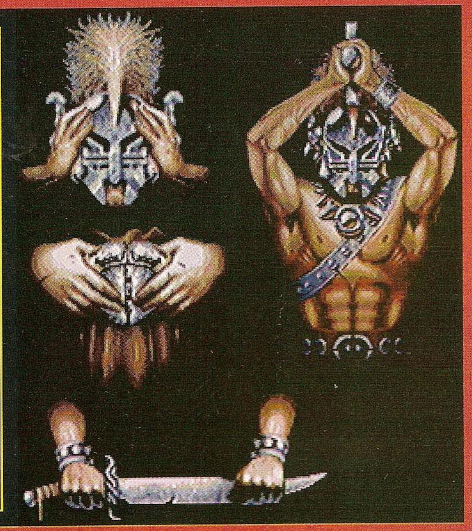






El "Rambo" del Peloponeso

Cuando observábamos a Demóstoles prepararse para el enfrentamiento con los dioses del Olimpo, no podíamos dejar de acordarnos de los preparativos de otro singular guerrero antes de la Gran Batalla: el insigne "intelectual" y Premio Nobel de la Paz, John Rambo. Da igual si no os acordáis, la imagen es lo suficientemente explícita y, por cierto, les ha quedado muy "agresiva".

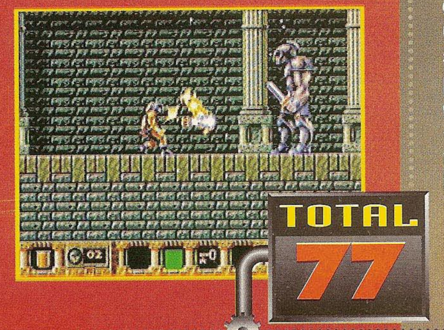


mientos o las alternativas de juego.

Pese a estos pecadillos, en sus cuatro enormes fases o pruebas nos adentraremos en un laberíntico mundo de plataformas infestado de extraños seres monstruosos surgidos de la nada y dispuestos a acabar con nosotros. Ellos son una mínima parte de las dificultades ya que lo más complicado será encontrar el camino correcto y las llaves de sus múltiples puertas o las combinaciones de las palancas que anulan las mortales trampas. Para contrarrestar estas adversidades contamos con un sin fin de ítems escondidos entre nuestros rivales o en venta por una buena parte de nuestras reservas de oro, en la tienda del fenicio.

Gracias a ellos obtendremos poderes mágicos para recuperar fuerzas, hacernos invencibles y aumentar nuestro arsenal, fundamental para avanzar en esta aventura, un tanto repetitiva, para un sólo jugador.

En definitiva, un buen juego al que le pesan los años y las nuevas corrientes de programación.



Gráficos (1–10)

Su calidad y belleza gráfica se ven perjudicadas por la poca variedad de sus fases. Termina por resultar un juego un tanto monótono.

Movimiento (1–10)

El aspecto del juego que peor ha asimilado el paso de los años. Movimientos toscos, bruscos, con saltos "extraños" y andares robóticos.

Sonido (1–10)

Los efectos y melodías son de lo mejor del juego. Ritmillos made in Ultravox para amenizar esta melancólica fiesta en honor de "Gods".

Jugabilidad (1–10)

Los aficionados al cartucho de sube y baja, busca llaves y dispara fácil lo encontrarán jugable a pesar de la dificultad de algunas fases.

OPINION

La tardía conversión de «Gods» a Mega Drive ha mermado aquellas virtudes que hicieron de él un éxito en otros formatos. Su calidad gráfica peca de una excesiva reiteración de motivos sin que el cambio en las fases suponga una alteración mínima en el desarrollo del juego. Si esto no fuera suficiente para preocuparnos, unos movimientos robóticos y bastante escasos del personaje, harán de nuestro paseo por plataformas y escaleras un tortuoso camino. De alguna manera, mucho de lo ofrecido por «Gods» está superado en otros cartuchos actuales, así que unas cuantas mejoras no le hubieran venido nada mal.

TOTAL 77

La llegada de «Gods» a Mega Drive no supone una aportación importante a lo ya conocido.



Los conejos que habitaban el planeta Pum vivían felices comiendo zanahorias a diestro y siniestro hasta que un día, sin que nadie supiese por qué, un conjuro malintencionado hizo que comenzasen a desaparecer. Ante un desastre como ése, que amenazaba con acabar con todos los conejitos, se imponía llamar a un mago que anulase la maldición que pesaba sobre ellos, pero... ¿a quién acudir? ¡Hombre!, mago, lo que se dice

Wiz'n'Liz

¡Atrapa a ese Conejo!

mago, conocían a José Luis Moreno, famoso por aquel truco que consistía en que todo el mundo cambiase de canal en cuanto su cara aparecía en el televisor. También estaba Curro Romero, con un poder mental capaz de atraer hacia él todas las almohadillas de una plaza de toros. Incluso se barajó el nombre de una ilusionista como Sara Montiel, que se hacía la ilusión de que nunca cumplía años. Finalmente, alguien propuso el nombre definitivo: serían Wiz y Liz los encargados de impedir que los conejos se extinguieran del planeta Pum. Y es este encargo el argumento principal de «Wiz'n'Liz».

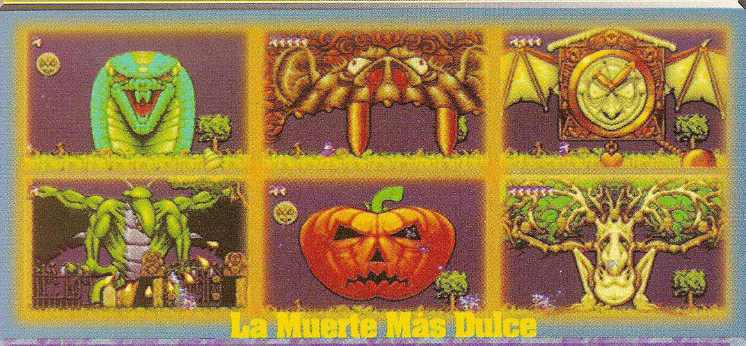
Todos los mundos de este programa consisten en lo mismo: jugando con cualquiera de los dos magos protagonistas (o con los dos a la vez y pantalla partida en la modalidad de dos jugadores) te encuentras en un escenario repleto

PRIMER CONTACTO

La acción del «Wiz'n'Liz» se desarrolla en escenarios muy similares al que aquí te presentamos, y consiste siempre en lo mismo: cuando pases junto a los conejos que encontrarás correteando, aparecerán primero letras y luego ítems que tienes que ir recogiendo dentro del límite de tiempo que te dan. Así, mundo tras mundo hasta llegar a completarlos todos y salvar de esa forma a los conejos. Un poco monótono... ¿no es así?



Psygnosis • Arcade • Megas: 8 • Jug.: 1 ó 2 • Niv. Dif.: 3 • Continuac.: Passwords • Fases: 32



La Muerte Más Dulce

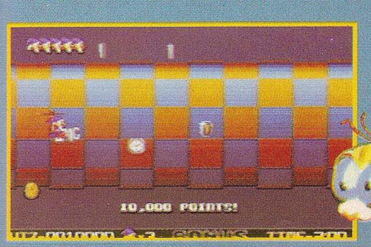
Si existe algo que se pueda destacar de este cartucho, son los enemigos finales que aparecen cuando juegas en el nivel de dificultad más elevado. Fíjate en todos los que hay, en su tamaño, y en la magnífica "pinta" que tienen, y seguro que estarás de acuerdo con nosotros. Ante enemigos así casi da gusto perder la vida.

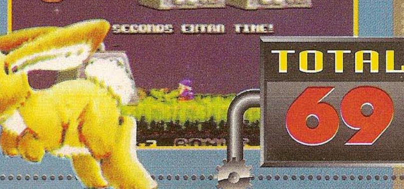


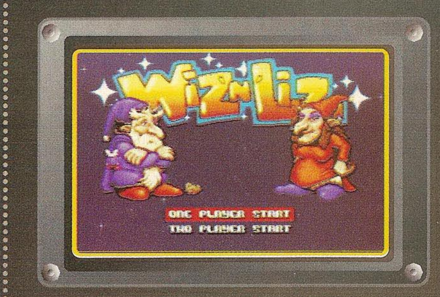
de conejos. Conforme pasas a su lado aparece una letra que debes recoger hasta completar la palabra que esté en la parte superior de la pantalla, y, así, podrás recoger el número de conejos que se te indique. Todo ello a dos rondas, en un tiempo limitado, y con un buen número de ítems a tu disposición, frutas principalmente. Otra de las posibilidades del «Wiz'n'Liz» es que con las frutas que hayas recogido puedes hacer una poción mágica en una marmita. De las distintas combinaciones de frutas que hagas obtendrás diversas sorpresas: desde vidas o tiempo extra, hasta la aparición de Lemmings en el juego o la resolución de acertijos. ¿Más datos? Pues que puedes elegir los mundos en los que entras, que cuando participan dos jugadores el objetivo es quién de los dos acaba antes, o que jugando en el nivel de dificultad más alto aparecen espectaculares enemigos cada cierto tiempo. En este mundo de magia, ¿te apetece ser brujo por un día?











Gráficos (escala 1–10)

Los sprites son diminutos, y los escenarios repetitivos a más no poder.

Movimiento (escala 1–10)

Lo único que pueden hacer Wiz y Liz es saltar y correr. Eso sí, a una velocidad mareante.

Sonido (escala 1–10)

La música y los efectos son variados, pero tampoco tienen nada en especial que destacar.

Jugabilidad (escala 1–10)

Por mucha magia que haya en el juego, la acción es monótona lo cojas por donde lo cojas.

OPINION

«Wiz'n'Liz» es, ante todo, un juego simple. Simple por su acción, que se reduce a correr y saltar; simple por sus escenarios, demasiado parecidos unos a otros como para que lleguen a gustarnos; y simple por sus personajes, que aparecen diminutos en la pantalla.

Esto hace que nos de en la nariz que el cartucho esté dirigido especialmente a los más pequeños de la casa, porque si no, lo cierto es que, sinceramente, no le vemos el atractivo por ningún sitio. Si hay algo que salvar, y con total merecimiento, es el saludable aspecto que presentan los enemigos finales, tan bonitos como espectaculares. El resto, realmente mediocre.

TOTAL 69

"Wiz'n'Liz" se hace demasiado monótono debido a la similitud de la acción en todas sus fases.

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

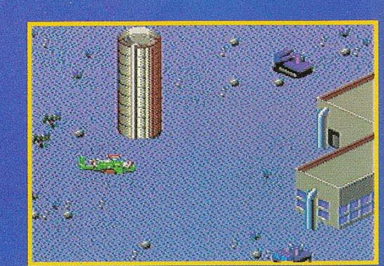
Algunas personas mal informadas se atreven a asegurar que la Guerra del Golfo ha terminado. Pues para que se vayan enterando, la "madre de todas las batallas" no sólo no ha acabado sino que ha vuelto a empezar y con más fuerza que nunca.

Sadam y todos sus parientes bigotudos se han puesto de nuevo en pie de guerra e invadido a sus vecinos de Kuwait. La última información que recibió TodoSega apunta a que los iraquíes se han hecho fuertes en la Master System y amenazan con proporcionarnos largas horas de fragorosa batalla.

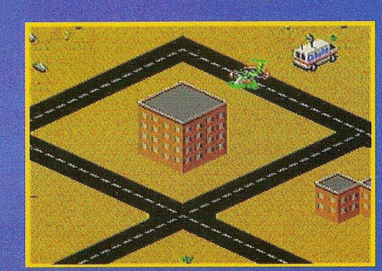
DESERT STRIKE

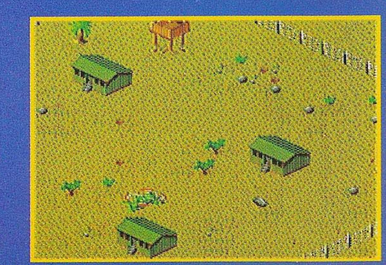
¿Qué Hay de Nuevo, Sadam?

En las ardientes arenas del desierto nos están esperando todas las fuerzas de nuestro viejo amigo Hussein. Id preparando vuestra artillería, porque en esta ocasión las fases se han reducido a cuatro mortíferas pruebas. A los mandos de nuestro helicóptero tendremos que completar sus numerosísimas y complicadas misiones. Rescatar rehénes, destruir radares, defensas, arsenales, plantas químicas, capturar mandos enemigos, evitar el vertido de petróleo al mar y la destrucción de pozos, son algunas de nuestras ocupaciones. Pero como otras veces, también contaremos con apoyos en tierra









Domark • Arcade • Megas: 4 • Jugadores: 1 • N. dificultad: 1 • Continuaciones: Infinitas • Fases: 4

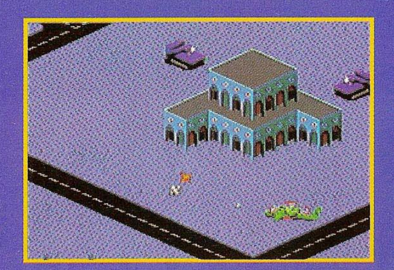
PRIMER CONTACTO



Antes de iniciarse la misión, el Comandante Perete nos dará el orden de prioridades a cumplir y deberemos seguir estas indicaciones a rajatabla. En los mapas encontraremos toda la información necesaria relativa a los objetivos y su localización. No dudéis en consultarlos con cierta frecuencia. Por otra parte, procurad evitar enfrentamientos innecesarios y controlad vuestras reservas de gasolina y municiones. ¡Mucha suerte!



Los mapas contienen todos los datos imprescindibles para la conclusión de nuestras misiones.



En esta foto nocturna puedes observar el Palacio Presidencial con su fortísima protección.

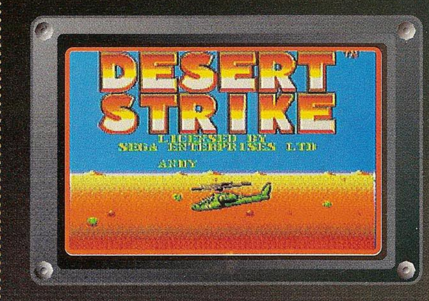




para facilitarnos la labor y abastecernos de armas o fuel.

Por suerte para nosotros, nuestro helicóptero es más rápido y manejable que en anteriores versiones y nuestro variado armamento, igual de potente aunque con una vida limitada. Con estos recursos y otros más, como mapas, informaciones de objetivos, indicadores de fallos (fuel y escudo), nuestra labor estará íntimamente ligada a la puntería, habilidad e inteligencia.

Este «Desert Strike» para Master es un digno heredero de su antecesor e imprescindible para todos aquellos que disfrutan con los retos difíciles.



Gráficos (1–10)

Unos gráficos de calidad con gran variedad de enemigos, escenarios marinos, desérticos, urbanos y una campaña nocturna de regalo.

Movimiento (1–10)

Nuestro helicóptero es una máquina veloz, muy manejable y con un scroll tan suave como la seda. Será fácil gobernarlo a vuestro capricho.

Sonido (1–10)

Las explosiones, el sonido del motor, aspas y demás efectos están muy logrados y nos aproximan un poco más a la acción.

Jugabilidad (1–10)

Aunque a primera vista cuatro fases puedan parecer un tanto escasas, la cantidad misiones os asegurarán muchas horas de juego.

OPINION

De vez en cuando las secuelas de un gran juego, en este caso «Desert Strike» de Mega Drive, nos proporcionan la oportunidad de disfrutar de maravillas como la creada por Domark para Master. Esta conversión se puede considerar todo un éxito ya que se ha conseguido transmitir todos los aciertos e incluso mejorar los movimientos del helicóptero o añadir indicadores de daños, de misiones concluidas, etc...

Además, no se han limitado a copiar tal cual el programa, sino que han remodelado las fases intercalando unas misiones con otras para obtener un resultado más compacto.

TOTAL 92

La conversión del arcade «Desert Strike» puede considerarse un completo éxito para la compañía Domark. Fundamental en tu colección de Master.

Cuando hace quince años comencé mi carrera como jugador profesional de béisbol, la gente prefería quedarse en casa viendo documentales sobre la reproducción de la almeja gallega en cautividad antes que acudir a los partidos de liga.

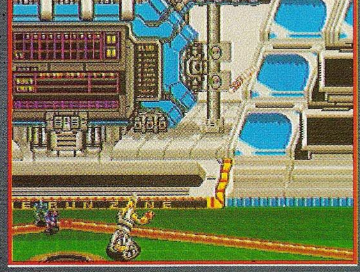
Desesperados por la situación, los mejores bateadores habían comenzado a buscar empleo, y no era extraño ver a estos forzudos sacudiendo alfombras polvorientas. Ya ni los niños practicaban este deporte en los recreos, preferían dedicarse a actividades mucho más enriquecedoras como, por ejemplo, leer TodoSega o perseguir a sus compañeras de clase.

Menos mal que la "Super Baseball Association" tomó cartas en el asunto e introdujo robots y mujeres en el juego, además de permitir la aparición de blindajes que potenciaban las cualidades naturales de los jugadores. Gracias a estas innovaciones, la liga volvió a resurgir y se convirtió en lo que es ahora: el mayor espectáculo del mundo.

El Béisbol del Mañana, Hoy

SUPER BASEBALL 2020

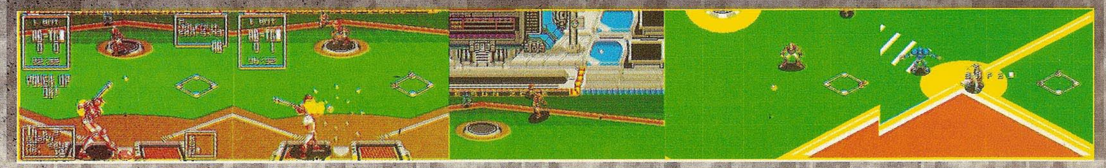






PRIMER CONTACTO

El desarrollo del juego en este «Super Baseball 2020» no varía mucho de estar bateando a ocupar la posición de lanzador. En una u otra posición, primero aparecerá una imagen cercana en la que se ve al bateador y al pitcher. Una vez que el primero golpea la bola, la visión se amplía para seguir su trayectoria. Entonces tu objetivo será intentar recogerla y llevarla hasta la base adecuada si es tu equipo el que lanza, o bien hacer correr a tus jugadores. El béisbol, aún el del futuro, no tiene mayor secreto.

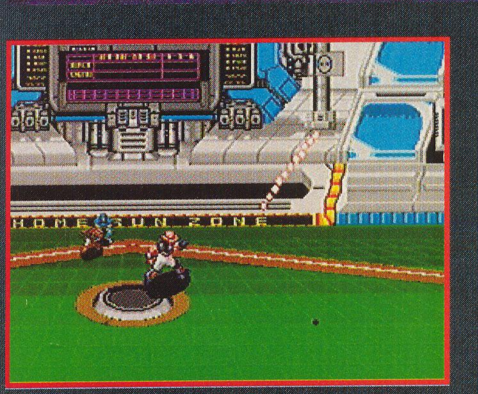


Electronics Arts • Deportivo • Megas: 16 • Jugad.: 1 ó 2 • N. dif.: 1 • Cont.: Passwords • Fases: Torneo

Una Liga muy Animada



Las animaciones están a la orden del día en esta liga de béisbol. Cuando logres un "Home Run", atrapes la bola en el aire o llegues a una base de forma ajustada, podrás ver distintas imágenes que te harán sentir más de cerca la acción de la que se trate. ¡El espectáculo ante todo!



La zona de Home Run está frente al bateador y no es fácil de alcanzar.



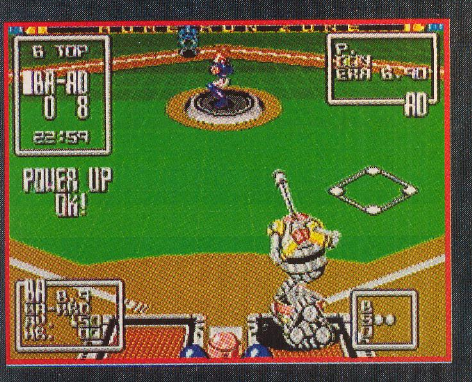
A la hora de batear, la visión trasera es ideal para seguir la acción.

Como apoyo a este relanzamiento del béisbol, apareció también un cartucho que incluía todas estas novedades y con el que podemos disfrutar de dos tipos de juego: una liga contra equipos manejados por la consola (que se puede retomar en el punto en que la dejamos mediante un simple "password") y los partidos de dos jugadores.

En ambas modalidades se ofrece una amplia variedad de estadísticas que informan de las cualidades de cada jugador, y que nos permiten efectuar cambios durante el partido. Asimismo, podemos reforzar nuestra escuadra de distintas formas: o bien potenciando el blindaje de los jugadores para así mejorar aspectos de su juego (bateo, fildeo y lanzamiento), o bien fichando Robots Especiales para utilizarlos como suplentes en cualquier posición.

Otro aspecto a considerar es el del terreno de juego, que presenta diversos obstáculos: las minas que están colocadas en diversas partes y que explotan cuando las pisan los jugadores, aunque sólo les inhabiliten durante un tiempo, las zonas que incrementan la capacidad de salto de los contendientes y las zonas trampa en las que la pelota se queda parada.

Ni que decir tiene que todos los jugadores profesionales estamos encantados con la aparición de este videojuego, pero puede haber un problema... ¡dentro de poco los poseedores de una Mega Drive serán serios competidores al puesto de bateador titular!







1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gráficos

Las animaciones que se intercalan en el juego son lo mejor. Y se apoyan en unos gráficos con constante toque futurista.

Movimiento

A la hora de lanzar o batear son bastante buenos. La cosa cambia cuando tienes que correr tras la pelota.

Sonido

Los efectos que se oyen durante el partido destacan por encima de la banda sonora.

Jugabilidad

Jugar es bastante asequible, y el sistema de "passwords" en la liga, muy acertado.

OPINION

A pesar de que el béisbol no es muy popular en nuestro país, el «Super Baseball 2020» no es precisamente el primer cartucho dedicado a este deporte que aparece aquí para Mega Drive. Esta relativa abundancia de juegos similares es la que ha obligado al que nos ocupa a buscar la originalidad en el ambiente futurista, una iniciativa novedosa y digna de elogio. Lo que ocurre es que después de ver las "joyas" que nos está sirviendo Electronic Arts en materia deportiva (sirvan de muestra algunas de las que os hablamos en este número), parece que este particular juego se ha quedado un poco atrás. Aún así, pasa por imprescindible.

TOTAL 84

Un juego de béisbol que busca la originalidad situando la acción en el futuro.



Un Cartucho Marca ACME

Looney Tunes Road Runner

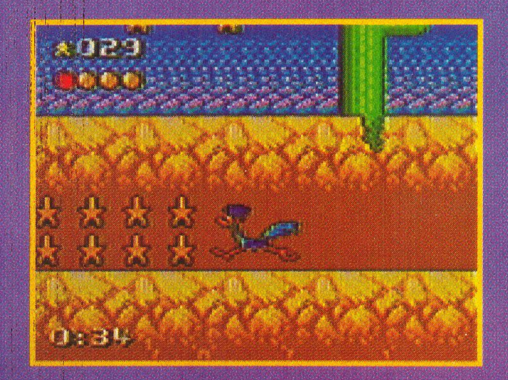
Es duro ser un coyote. Estoy harto de ser siempre el malo de los dibujos animados, toda la vida con lo mismo. Me rompo la cabeza inventando los más increíbles artilugios que me permitan conseguir algo que llevarme a la boca, para que luego los dibujantes de pacotilla sigan protegiendo a ese inútil "bicharraco" llamado Correcaminos.

Ya no puedo seguir así. ¡Si hasta mis proveedores "marca Acme" me han amenazado con no suministrarme más material ante la escasez de resultados! Y ahora, para colmo, me anuncian lo del juego de Game Gear. ¿Que no lo sabíais?, pues os lo contaré, para que luego me digáis si hay derecho a esto.

Resulta que, no contentos con las mil y una calamidades que me han hecho pasar en los innumerables episodios de los dibujos animados, se han inventado un juego para la consola portátil de Sega. Y a que no os imagináis el argumento: efectivamente, los niños deben guiar al impresentable plumífero a través de diversas fases lo más rápidamente posible, ya que existe una cuenta atrás en cada una de ellas que avanza inexorablemente y amenaza continuamente con agotar el tiempo del que disponen.

En su veloz carrera, se verán ayudados por una serie de flechas que les indican el camino que deben tomar, así como por unas marcas que aparecen cada cierta distancia en las que pueden conseguir, con sólo picotearlas, energía extra (algunas señalan además el lugar en el que continuarán la partida en caso de ser eliminados).

Para disimular un poco, también le han puesto una serie de obstáculos que harán que el Correcaminos deba ser muy prudente, pues si se excede en su velocidad corre el peligro de caerse por un precipicio, pasar de largo alguna plataforma o chocar de frente contra un enemigo que le restará vida (si quieren evitarse problemas, podrán saltar encima de ellos

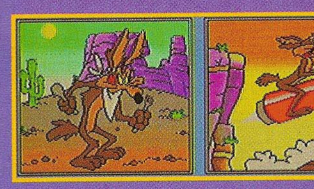
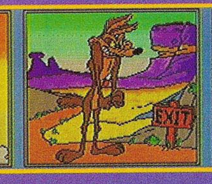
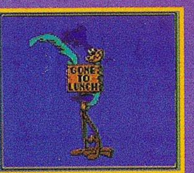


Por escenarios similares a éste transcurre la aventura del Correcaminos. Tendrás que seguir el camino que te indican las flechas evitando águilas, cubos de basura y otros obstáculos que harán difícil que logres terminar la fase antes de que el tiempo se agote. Para evitarlos cuentas con tu súper-velocidad y un salto que ni el mismísimo Sotomayor. ¡No te quejarás!





Sega • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Niveles dificultad: 3 • Continuaciones: 3 • Fases: 12




A bordo de diversos vehículos (en este caso un autobús), el Coyote no cesará de acosar al Correcaminos.



A lo largo del juego, el Correcaminos tiene que ir siguiendo la dirección que le van indicando las flechas.

para eliminarlos).

Tras superar todas estas adversidades (lo cual, afortunadamente para mí, no es nada fácil), al final de la fase tendré la oportunidad de vérmelas frente a frente con el dichoso "pajarito": mientras ellos buscan la señal que indica la salida, yo trataré por todos los medios (medios "marca Acme", por supuesto) impedir que lo hagan. Y aquí viene mi desgracia, pues si consiguen su objetivo mi destino será el de siempre: golpearme contra una pared, terminar en el fondo de un precipicio o cualquier otra perrería que salga de la calenturienta mente de mis creadores.

Ya he elevado mis protestas hasta las más altas esferas, pero la respuesta es siempre la misma: que el Correcaminos es el gran protagonista, que los niños se lo pasan en grande viendo cómo consigue esquivar mis ataques una y otra vez, y que, por supuesto, este videojuego no iba a ser menos. ¡Triste destino el mío!






Gráficos — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Scroll magnífico y personajes muy bien definidos. El Correcaminos queda tan aparente como en los dibujos animados de verdad.

Movimiento — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

No es sólo que sea tan rápido como de costumbre, es que también picotea, salta...

Sonido — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Una de las melodías más famosas de los dibujos animados junto con el "bip-bip" más conocido de la historia. ¿Quién da más?

Jugabilidad — 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

El Correcaminos es difícil de controlar cuando coge velocidad y el nivel de dificultad es bastante alto.

OPINION

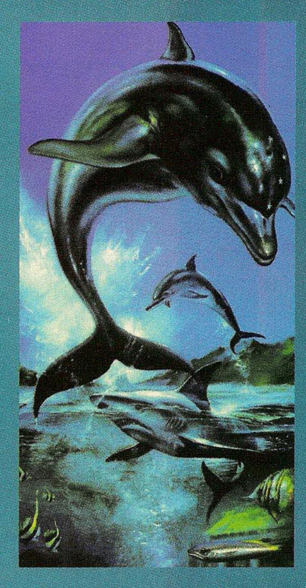
El simpático Correcaminos es uno de los personajes estrella de los dibujos animados, y viene pisando fuerte para seguir siéndolo en el mundo del videojuego. El cartucho que protagoniza presenta unos gráficos de gran nitidez y calidad, un scroll suave como pocos y una banda sonora que está también a la altura de la fama de que disfruta el veloz personaje. Los problemas llegan, sin embargo, por dos lados: uno, la velocidad, que convierte al Correcaminos en una "bala" de complicado control. El otro, la propia dificultad del juego. Pese a todo, le concedemos todas las oportunidades del mundo. Se las merece.

TOTAL 87

El Correcaminos y el Coyote nos hacen disfrutar en este videojuego tanto como en sus aventuras de los dibujos animados.

Lo más sega

Sí, sí, seguís leyendo la revista TodoSega. Lo que ocurre es que hemos hecho unos pequeños grandes cambios para que estéis, si cabe, mejor informados que antes. Para empezar hemos añadido en nuestras páginas los Diez Mejores en Compact Disc, que seguro ya estábais esperando. También, hemos ampliado la lista de la grande de las consolas, entre los que destacan «Street Fighter» y «Aladino», que parecen no querer apearse de sus primeros puestos. Por lo que respecta a la Master System y Game Gear, ningún cambio en cuanto a formato y pocos en cuanto a contenidos, pues los dos primeros juegos en ambas listas repiten posiciones. ¡Y es que el éxito les sabe muy bien!



Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

r Repite posición.

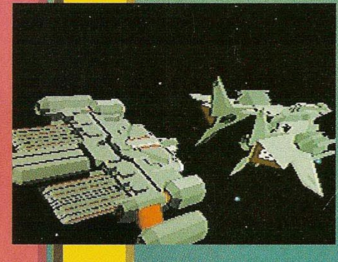
n Nueva entrada

MegaCD

1	n	SONIC CD
2	n	SILPHEED
3	n	BATMAN RETURNS
4	n	ECCO THE DOLPHIN
5	n	ROAD AVENGER
6	n	THUNDERHAWK
7	n	LETHAL ENFORCERS
8	n	FINAL FIGHT
9	n	DUNE
10	n	HOOK



No podía fallar, Sonic también arrasa en Compact Disc.



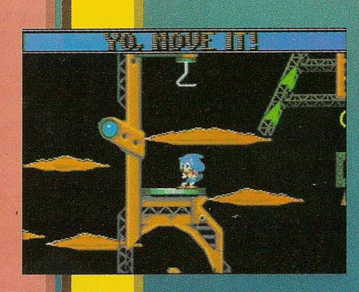
La belleza de los gráficos de «Silpheed» han sido justamente valorados.



Como ya hemos dicho, los clásicos nunca mueren. Un ejemplo es «Hook».

Mega Drive

1	r	STREET FIGHTER 2
2	r	ALADINO
3	4	PARQUE JURÁSICO
4	5	ROBOCOP VS TERMINATOR
5	7	MORTAL KOMBAT
6	n	EA SOCCER
7	n	SONIC SPINBALL
8	3	FLASHBACK
9	8	ROCKET KNIGHT ADVENTURES
10	6	JUNGLE STRIKE
11	n	SENSIBLE SOCCER
12	9	TMHT TOURNAMENT FIGHTERS
13	10	ASTERIX
14	11	BUBSY
15	12	SONIC 2
16	15	MICROMACHINES
17	14	CHUCK ROCK 2
18	13	TINY TOONS
19	n	NHL 94
20	n	ZOOL



Aunque al principio pensamos que podía ser cruel, eso de pegar a Sonic cual bola de acero nos ha gustado.

Master System

1	r	SONIC CHAOS
2	r	MICKEY MOUSE 2
3	n	COOL SPOT
4	n	DESERT STRIKE
5	n	MORTAL KOMBAT
6	n	F-1
7	5	CHUCK ROCK 2
8	n	PGA TOUR GOLF
9	4	GLOBAL GLADIATORS
10	6	CASTLE OF ILLUSION

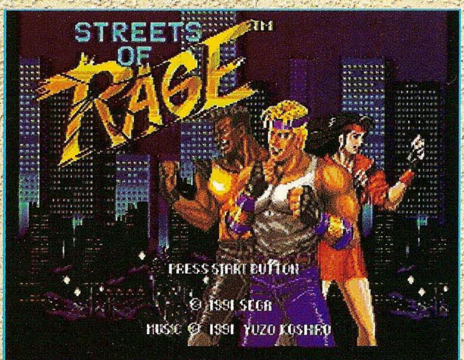
Game Gear

1	r	LAND OF ILLUSION
2	r	STARS WARS
3	4	COOL SPOT
4	n	MORTAL KOMBAT
5	n	CORRECAMINOS
6	n	PGA TOUR GOLF
7	3	SONIC 2
8	6	DOUBLE DRAGON
9	5	F-1
10	n	GLOBAL GLADIATORS

TRUCOS

Mega Drive

STREETS OF RAGE



Esto sí que es un trucazo total, con el que podrás **elegir el número de vidas y el nivel en que quieres comenzar a jugar.** Para acceder a él sólo tienes que mover el cursor **abajo** hasta las opciones, después en el segundo pad deja presionadas, al mismo tiempo, la diagonal **derecha-abajo y pulsa A, B, y C.**
Ahora pulsa **Start en el pad 1** y podrás elegir nivel y número de vidas.
*Para conseguir **continuaciones infinitas** los pasos a seguir son estos: Cuando aparezca la pantalla de Game Over pulsa **Izquierda, Izquierda, B, B, B, C, C, C y Start.**
*Para que los dos jugadores puedan **elegir el mismo jugador:** conecta dos mandos a la consola. Aprieta al mismo tiempo el **botón de la derecha y el B** cuando veas aparecer la pantalla de presentación.
Mientras, pulsa **Izquierda y A en el Pad 2,** para luego elegir la opción de 2 jugadores.
En la pantalla de selección estará a nuestra disposición dos veces el mismo jugador.
*Para tener **más continuaciones,** pulsa **Izquierda, Izquierda, B, B, B, C, C y START** cuando aparezca el Game Over.
*Juega hasta llegar al final con un compañero, y contestar los dos SI a la pregunta, regresa hasta el nivel 6 y llega de nuevo al final. De esta forma estarás en el combate , tras el cual nos espera el **"Final malo".**

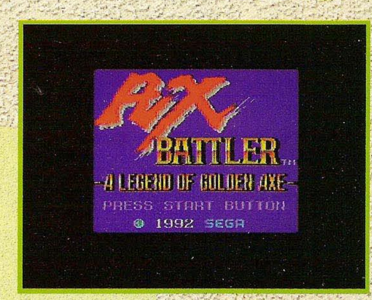


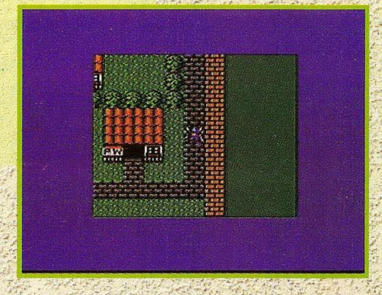
AX BATTLER



Los passwords de este juego son imprescindibles para avanzar definitivamente en esta aventura de guerreros y magia. Ahí van:

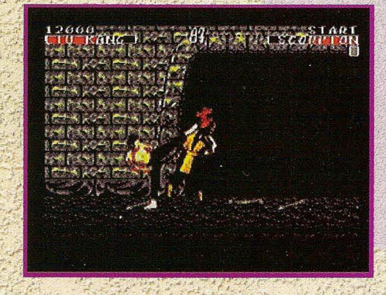
FIREWOOD CITY:
JMLO BFKC
DLEC EAPI
TURTLE
VILLAGE: PIPF
OEBA ODGA
IIKO
SAND MARROW:
OOBK CBPM
IMAM NBLP
HOLM STOCK:
EEAP IKLN LMPE
CNOG

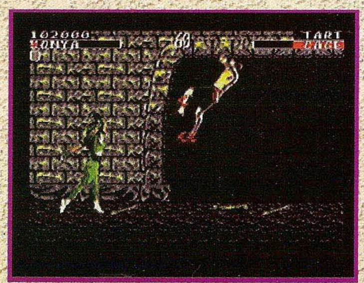






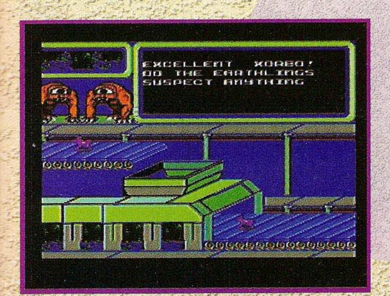
MORTAL KOMBAT





Si quieres activar el modo "sangriento", que tantas polémicas ha levantado en los últimos meses, mantén pulsados los **dos botones de fuego** mientras que giras el pad en el sentido de las agujas del reloj.
Si todo va bien aparecerá durante un instante la frase **NOW ENTERING KOMBAT.**
Muy pronto verás cómo el líquido elemento fluye tras cada golpe acertado.

Master System — BART VS THE SPACE MUTANTS

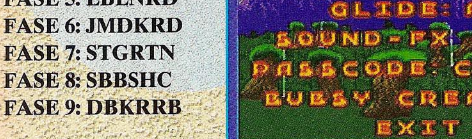


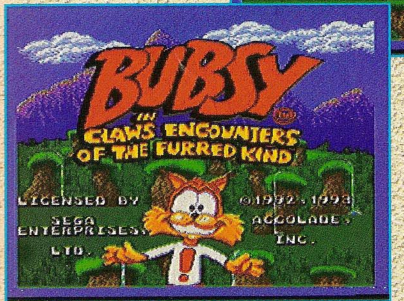
Los códigos de acceso son pocos y cortos, pero la verdad es que se agradecen que nos los digan. Ahí van:
PISO 1: 14, PISO 2: 32
PISO 3: 11, PISO 4: 41
PISO 5: 21.

BUBSY — Mega Drive

Te ofrecemos todos los passwords para el juego mas dinámico del momento:

FASE 1: JSSCTS
FASE 2: CKBGMM
FASE 3: SCTWMN
FASE 4: MKBRLN
FASE 5: LBLNRD
FASE 6: JMDKRD
FASE 7: STGRTN
FASE 8: SBBSHC
FASE 9: DBKRRB





FASE 10: MSFCTS
FASE 11: KMGRBS
FASE 12: SLJMBG
FASE 13: TGTRVN
FASE 14: CCLDSL
FASE 15: BTCLMB
FASE 16: STCJDH

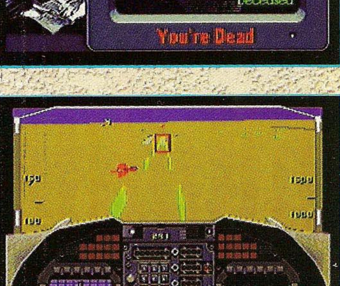
Game Gear — MARBLE MADNESS

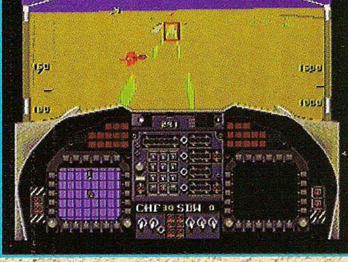
Ve a la pantalla de opciones y elige **Test FX 2 y Test Music 5.** Si ahora vas a la pantalla de Select Level podrás elegir nivel sin mayor problema.

F-22 INTERCEPTOR — Mega Drive

Pulsa **A, B, C y Start a la vez** y el piloto será expulsado hacia afuera del avión. Pierde todas tus vidas de esta manera y comprobrás con estupecfacción que la pantalla de GAME OVER se ha transformado en otra en la que un esqueleto nos recuerda que hemos muerto.

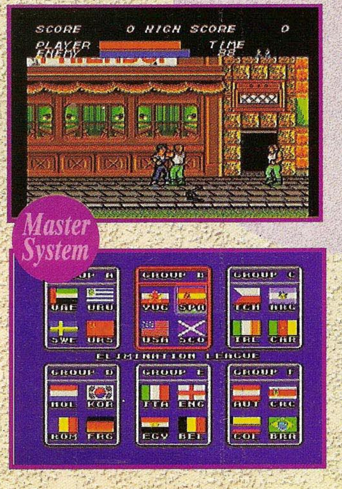
* Para transportarnos al mensaje final del HQ en los dos últimos niveles:
Russian y Challenge:
KSQGIV
* Aces y Challenge:
MH01K1
* Korean Challenge:
B10F8P
* Iraqui Challenge:
GTGE8V
* American challenge:
6PGE02





WORLD CUP ITALIA '90 — Master System

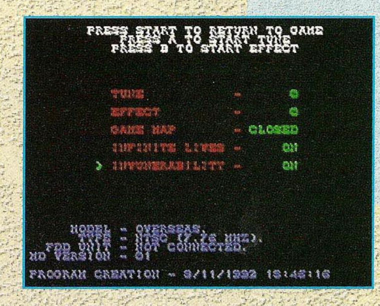
En el torneo de la Copa del Mundo, si pulsas **Pausa** cuando tu equipo se muestra en su grupo, el equipo se moverá a ese grupo. Haz esto hasta que tu equipo se encuentre en un grupo facilillo o con el que quieras enfrentarte más cómodamente.

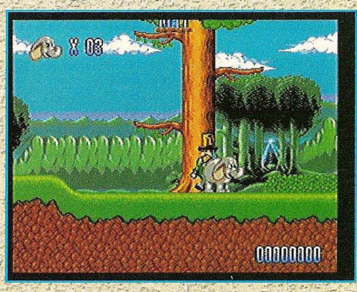


TRUCOS



ROLO TO THE RESCUE



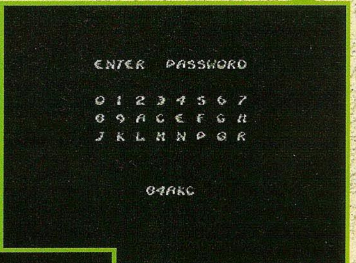


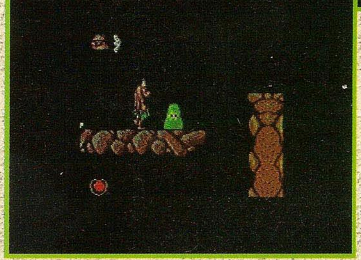
Un trucazo como la copa de un pino. Enciende la consola y pulsa la diagonal **Arriba Izquierda,** junto con **A y C.** Ahora, sin soltar nada, pulsa **RESET** y mantén los botones unos diez segundos más. Ya sólo resta pulsar **B** e increíblemente aparecerá un genial menú de opciones en el que hay de todo, incluida inmunidad total frente a los enemigos.

CHUCK ROCK



Si quieres pasarte a la torera los escenarios más jurásicos del cartucho, introduce alguno de estos passwords que te damos a continuación:





NIVEL 2: 7G09M
NIVEL 3: NN6E3
NIVEL 4: 84AKC

VIGILANTE

Master System



Para poder elegir fase, pulsa **Arriba, Derecha** en el Control Pad y los dos botones **1 y 2.** De esta forma, aparecerá una opción invitándote a seleccionar la fase que más te apetezca visitar.



AFTER BURNER 2



Cuando uses el control de aumento de potencia, espera hasta que consigas la máxima velocidad. En ese momento vuelve a pulsarlo repetidadmente para conseguir un considerable y repentino empujón que nos pondrá a una velocidad impresionante.

* En la pantalla de títulos, aprieta **A, B, C y Start.** Cuando el portaviones aparezca podrás seleccionar la fase con **Arriba y Abajo.**

* Para conseguir 100 misiles pulsa **Izquierda y B** en la fase 3, **Derecha y B** en la fase 5, **B** en la fase 9 y **Derecha y B** en la 11.

* En la fase 13 **Izquierda y B, en la fase 16 Derecha y B, B** en la 19, y **Derecha más B** en la 21.



BUEEENO...

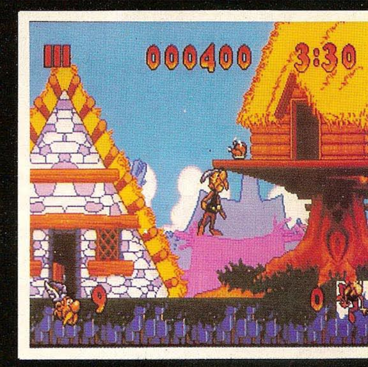
¡¡CON MEGA DRIVE, SI QUE DAN JUEGO ESTOS ROMANOS!!

¡OBELIX! ¡VEN!

¡OH,NO!

!?!

Toda la Galia está invadida por los Romanos... ¿Toda? Je, je, je. No contaban con nuestros 2 héroes, capaces de aplastar toda una legión a mamporro limpio.
Elige entre Asterix y Obelix y no te andes con contemplaciones. ¡Golpea! ¡Salta! ¡Agáchate!... Un traguito de poción y... ¡Más energía!.
Pásmate con el Scroll Multidireccional y alucina con las imágenes digitalizadas sacadas del propio comic.
16 MEGAS plagados de la acción más frenética. Y una música original, fuera de serie.
¡Sálvese quien pueda!



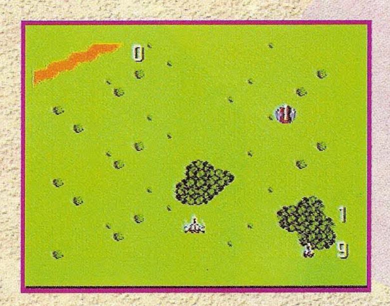
TAMBIEN DISPONIBLE EN: MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.



LA LEY DEL MAS FUERTE



POWER STRIKE

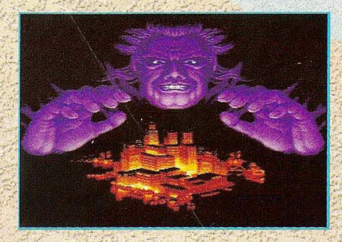


En la pantalla de presentación, pulsa **Abajo, Derecha, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Derecha, 1 y 1.** Si seguis estos consejos seréis recompensados con **nueve vidas extras.**

STREETS OF RAGE 2

Mega Drive

Ahí va el truco para elegir nivel inicial. Pulsa **Start** como siempre con el **Pad 1.** Ahora, en la pantalla de selección del tipo de juego, mueve el cursor hasta la pantalla de opciones. Ahora coge el Pad numero 2 y mantén pulsados los botones **A y B,** para luego apretar de nuevo **Start con el Pad 1.** Con esto ya puedes elegir el nivel y empezar la partida donde quieras, pero además, si te pones nueve vidas y dos continuaciones serán en total **27 vidas nuevas.**
Si no te funciona, pulsa en la pantalla de presentación **A,B ,C y Start** simultáneamente en los dos pads. Deberás oir un pitido, tras el que empezarás a jugar. **Para el juego y pulsa B y C en el primer pad** para que aparezca el deseado menú de selección de fase.
Otra forma de hacerlo es: antes de encender la consola, pulsa a la vez **Arriba y A/B en el Pad 2.** Ahora enciende la consola y, sin soltar ninguno de los botones, vete a la nueva panatalla de opciones.
Cuando pongas tu nombre en la tabla de records después de una gloriosa partida, **pulsa A, B o C** y el juego te pondrá un número en el lugar donde estaba el nivel en el que te quedaste. Este número es la cantidad de personas que has dejado K.O., con lo que podrás comprobar lo buen luchador que eres.
Como verás, este juego es perfecto para "picarte" con otro amiguete en la opción de dos jugadores.





SUPER MONACO GP



Aquí viene el capítulo 3457 del mejor culebrón automovilístico, con las siguientes carreras:
CARRERA 10-PORTUGAL: 0NLQ MD43 9008 0000 000G KH23 4067 59AC R8DE F808 0080 0080 0000 0000 9100 BE4D
CARRERA 11-SPAIN: 0MRR QP73 9080 0000 000K 0023 4H67 59CA B8DE F808 0010 0001 0000 0000 A200 9352
CARRERA 12-MEXICO: 1MV4 RRA3 90E0 0000 0004 0023 4167 59CA B8DE F888 0010 00G1 0G00 0000 B200 054A
CARRERA 13-JAPAN: 1V55 UTA3 9010 0000 000K 0023 4H67 59CA B8DE F898 0010 0001 0000 0000 C200 DC75

TIME GAL



Pulsando **Start** para parar la partida, y luego el botón **C,** pasaremos automáticamente a la siguiente fase.
* Pero si eres de los jugadores de tipo clásico y quieres ver las fases utilizando los passwords, aquí están.



STONEAGE
ELEPHANT
HARDWORK
ASTEROIDS
STARWARS
MURDERER
WORLDWAR
LANDMINE
DEATHOUL
RECKLESS
BRANCHER
SOUTHERN
DINOSAUR
OSIRIIYA
DODZILLA
THANKYOU

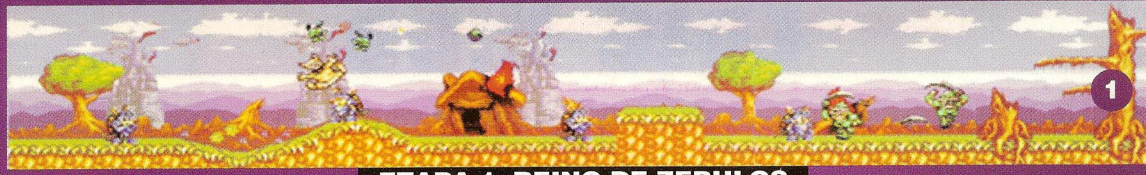


Este mes HOBBY CONSOLAS va a dar el golpe.

Y el golpe se llama «Eternal Champions» tiene 24 megas, sabe mucho de lucha y estará vivo en nuestra revista para deleite de los entusiastas que quieren conocerlo todo antes que nadie. Pero no será el único golpe. Os ofreceremos el Hobby Consolas con más páginas de su historia en el que nos volcaremos en la sección de novedades, con 109 páginas cargadas de diversión, en increíbles concursos en los que podréis conseguir 3 Neo Geo con un montón de juegos y un viaje a Disney World, Orlando, para cuatro personas, y en todas esas secciones que esperáis mes a mes. Estáis avisados. Preparaos para afrontar el mejor Hobby Consolas de la historia.

¡Y llévate GRATIS este espectacular vídeo con los próximos lanzamientos de Sega!





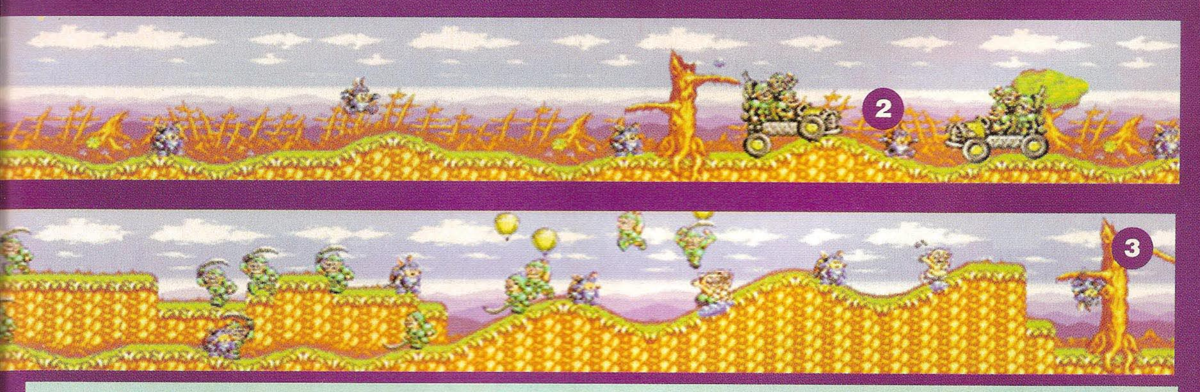
ETAPA 1: REINO DE ZEBULOS



Rocket Knight Adventures

¿Será un hamster? ¿será un ratón? No, es Sparkster, la zarigüella más combativa del universo consolero, quien, con su brillante armadura y su afilada espada, combatirá a las crueles hordas enemigas de la diversión. Pero son tantos los peligros que acechan a nuestro amigo que nos hemos visto obligados a ofrecerle nuestra inestimable ayuda. De momento, ahí va la solución a las cuatro primeras fases. Las tres últimas... el próximo mes.

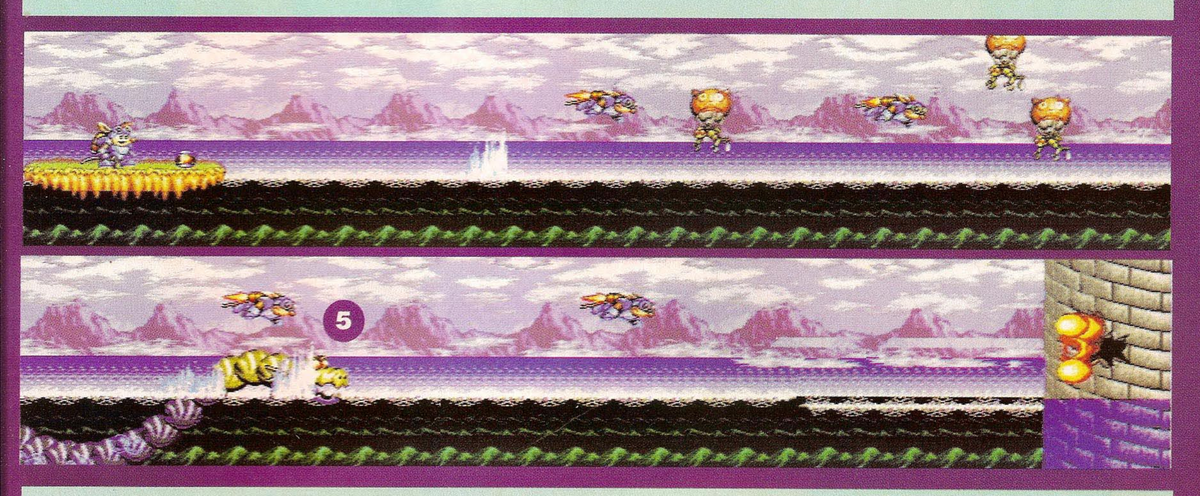




1. Mata a **cinco cerdos enemigos** que salen a tu paso. **Un golpe** para cada uno bastará.
2. Destruye **los carros de combate y los robots bípedos con tres golpes de tu espada.** Procura acertar en la cabina del conductor.
3. Asciende por **el gran árbol muerto** con ayuda de tu rabo y **coge la vida** que se encuentra en lo alto.



4. Mata a **los cuatro cerdos** y **destruye el carro motorizado** del puente, que primero cederá y después tendrás que rematar en el agua. Ataca justamente en la cabina del conductor.
5. Destruye al **dragón mecánico** acertándole **once disparos** en la cabeza.



6. Salta las fosas de fuego eliminando a cuanto enemigo se te acerque. Estarán "fritos" con un solo disparo.





8. En esta fase, además de subir escaleras sin parar, deberás **coger la suculenta vida extra** que se encuentra **arriba**, para lo cual tendrás que recurrir una vez más al **súper salto con cohetes.**

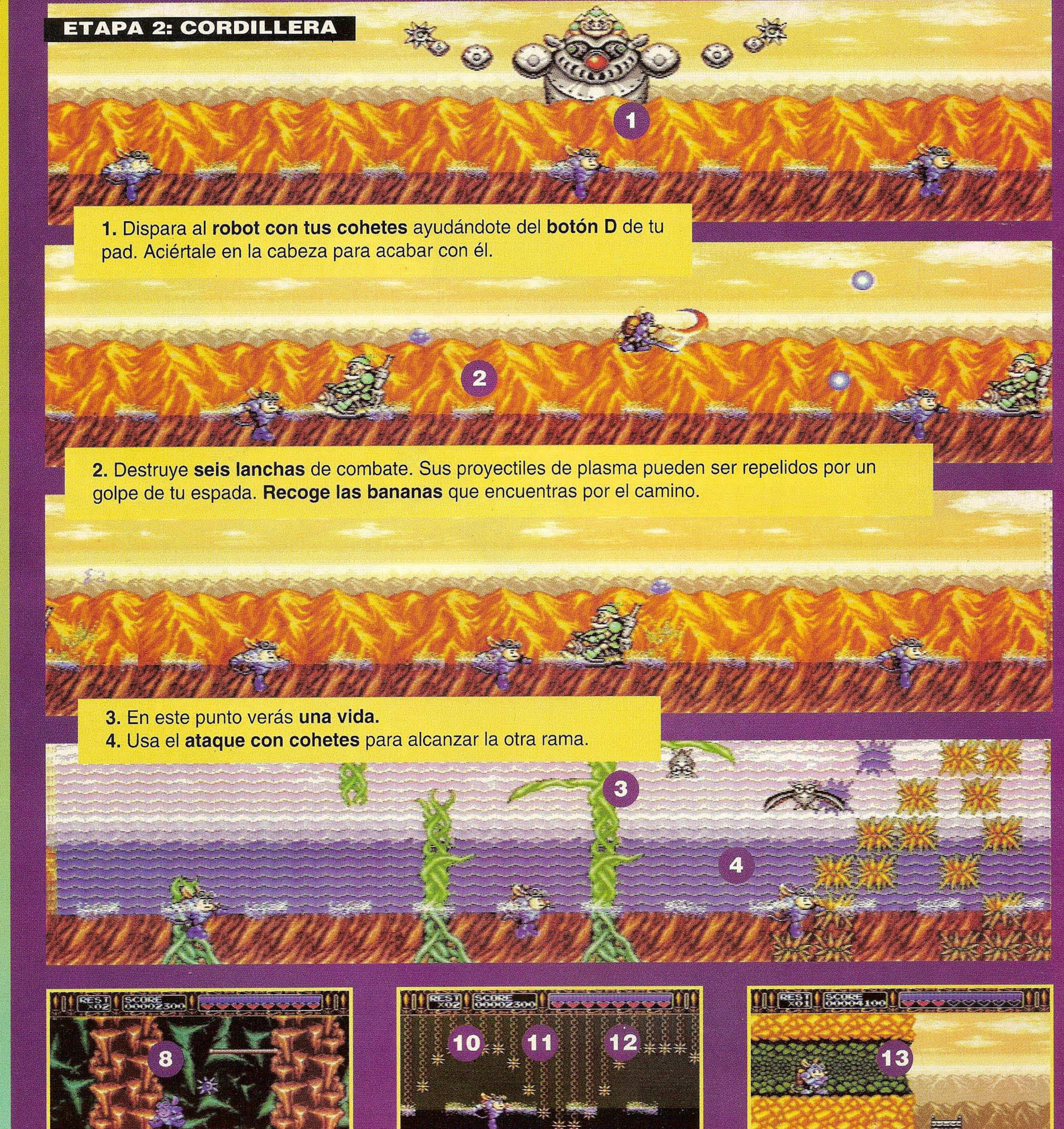


7. Utiliza una y otra vez tu **súper salto en diagonal** para rebotar así en las paredes y conseguir ascender.

9. No te fíes de este precioso "regalito" ya que en él se esconde **un cerdo enemigo.** De nuevo **un sólo golpe** acabará con él.

10. Destruye al **gusano mecánico** deformado que te ataca de forma inmisericorde. Para ello dispárale desde paredes y techo y aciértale en la cabeza cuando se ponga a tiro. **Evita su poderosa cola y las arañas que te lanza**, que podrás destruir matando a la araña-madre, la de color rojo.

ETAPA 2: CORDILLERA



1. Dispara al **robot con tus cohetes** ayudándote del **botón D** de tu pad. Aciértale en la cabeza para acabar con él.

2. Destruye **seis lanchas** de combate. Sus proyectiles de plasma pueden ser repelidos por un golpe de tu espada. **Recoge las bananas** que encuentras por el camino.

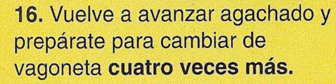
3. En este punto verás **una vida.**
4. Usa el **ataque con cohetes** para alcanzar la otra rama.

8.**Agárrate en las plataformas** para descender.
9.**Esquiva las bolas de pinchos** que te matarán al menor roce.
10.Tras acabar con los dos **búhos mecánicos,** toma las bananas y suspéndete de la plataforma para coger las **gemas.**
11.A partir de este punto las **bolas caerán sobre ti** justamente cuando pases.
12.Avanza entre las bolas de **pinchos móviles,** que te van cerrando el paso, para alcanzar **la salida.**
13.Toma la vagoneta y **permanece agachado** en ella para evitar golpearte contra el bajo techo.
14.Acaba con los enemigos que viajan en la vagoneta y que te lanzan bombas. Un **solo golpe** para cada uno bastará.
15.Abandona la vagoneta **saltando sobre el tejado** de la cabaña. Coge las bananas y prosigue en una nueva vagoneta.

5. Apóyate en las **plataformas móviles** para continuar.
Ahora seguirás avanzando por detrás de la **cortina de agua.**

6. Mata al **monstruo acuático** atacándole en la **bola roja** del final de su cola.
Apóyate en ramas y plataformas teniendo en cuenta el lado del agua en el que estás.

7. Entrada al siguiente subnivel.



16. Vuelve a avanzar agachado y prepárate para cambiar de vagoneta **cuatro veces más.**
17. Te atacan enemigos que no cesan de arrojarte bombas. **Salta y dispara del primero al último** sin temor a caerte, la vagoneta nunca te abandona.
18. Lucha contra **la locomotora en tres tiempos.** Primero acaba con su **cañon de plasma,** segundo acierta **en las manos** que intentan agarrarte y, por último, dispara a su **parte trasera,** evitando sus poyectiles. Cuidado con chocar contra ella, ya que se va frenando.











ETAPA 3: ACCIÓN SUBACUÁTICA









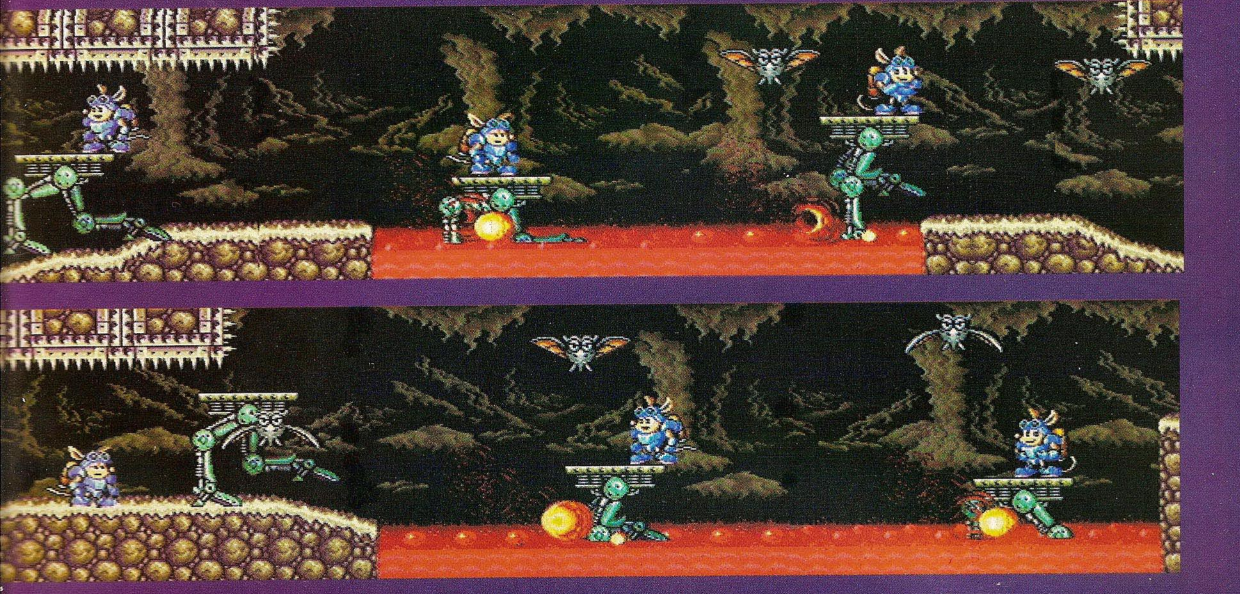


1. Avanza sobre el hielo. Si te alcanza el agua morirás.
2. Ayúdate de tu reflejo en el agua para proseguir, ya que en este punto careces de visibilidad.
3. Coge **la vida** que está en este punto.
4. Alcanza **la salida.**

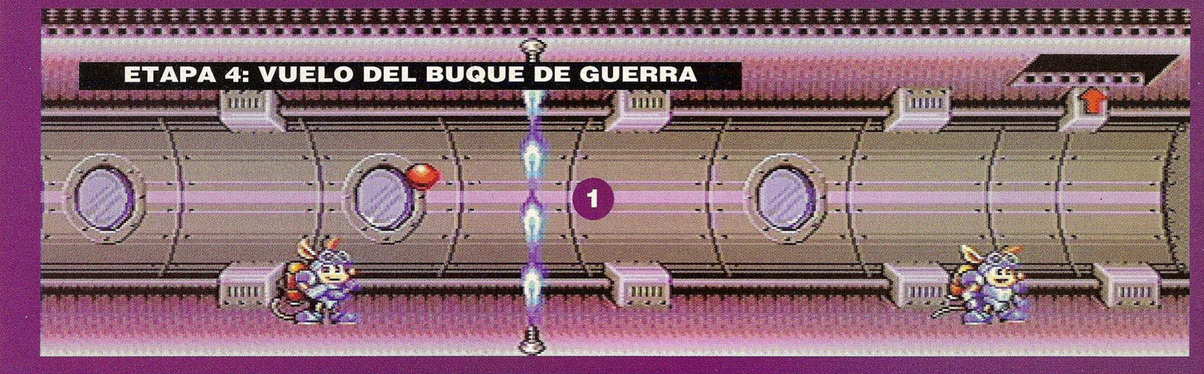
5. Nada y bucea **esquivando las paredes de pinchos** y evitando o **matando a las pirañas.** Toma las bananas que te ofrecen por el camino.
6. Ayúdate en este punto del **ataque con cohetes** para no resultar herido por los pinchos de la pared.
7. Lucha contra el **cangrejo gigante. A la derecha de la pantalla** usa el ataque con cohetes para acabar con la **pinza izquierda.** Haz lo mismo con la **pinza derecha a la izquierda de la pantalla.** Cuidado con los falsos amagos que realiza la pinza izquierda antes del verdadero ataque. Ahora **ya puedes atacar el cuerpo del cangrejo** con el ataque con cohetes guiándolo hacia abajo y esquivando las ondas que éste te envía.

8. Toma el **robot bípedo** para cruzar la lava. **Elimina a los búhos** y desciende en la otra orilla para no morir al chocar con el techo. Sigue a tu robot ya que esta operación deberás repetirla cuatro veces.
9. Evita que el pez te devore **apoyándote en las plataformas.** Cuidado porque cambia la velocidad en el desplazamiento de las mismas.
10. Lucha contra el **pez mecánico evitando los proyectiles** que lanza y **disparando al enemigo que surge de sus entrañas** cada vez que abre la boca.
Al octavo acierto habrá muerto.





1. Arrímate al **campo de fuerza** y dispara para devolver al **capitán Fleagle** sus propios proyectiles.



2. Camina por el exterior de la nave **esquivando los barriles** hasta llegar de nuevo al capitán. Un solo golpe bastará para ahuyentarle.

3. Sube al morro de la nave y, cuando éste caiga, salta a la **izquierda** para cogerte de la parte inferior de la nave.
4. Con un **solo golpe matarás a los robots** que como tú cuelgan de las barras.
5. Destruye al robot volador matando a los robots que descienden de la nave y **salta de plataforma en plataforma** hasta alcanzar la **puerta de salida.**

6. Acaba con **los bulldogs esquivando sus obuses** y sorteando los campos de fuerza. Un solo golpe para cada uno será suficiente.

7. Acaba con el robot **esquivando la chatarra** que te arroja y **ataca con cohetes** al cañón del robot que lanza bolas de fuego y andanadas de plasma. Una vez destruido, acaba con el capitán Fleagle con la ayuda de tu espada espiritual.



TRUCO TOTAL

MODO MUY DIFÍCIL: En la pantalla del logo de Konami pulsa 6 veces abajo, dos veces arriba y dos veces abajo.

MODO ALOCADAMENTE DIFÍCIL: En la pantalla del logo de Konami, pulsa 4 veces izquierda, 4 veces derecha, 7 veces izquierda, una vez derecha y una vez izquierda.

STREET FIGHTER II

SPECIAL CHAMPION EDITION

Doce luchadores de diferentes lugares de la Tierra se han dado cita para enfrentarse y medir sus fuerzas en el torneo de lucha más duro jamás organizado: El Street Fighter Special Champion Edition.

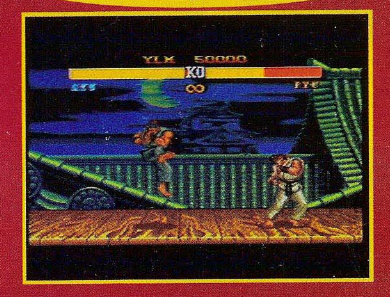
El mayor deseo de todos los contrincantes es alzarse con la victoria y conseguir así el codiciado título de Campeón del Mundo. Para ello, cada uno de estos luchadores dispone de unos movimientos y destrezas especiales que les hacen más potentes y temibles de cara a sus adversarios. De ellos, del partido que le saquen a tan letales golpes, dependerá el nivel de calidad de su lucha y , por tanto, aumentarán sus posibilidades de victoria.

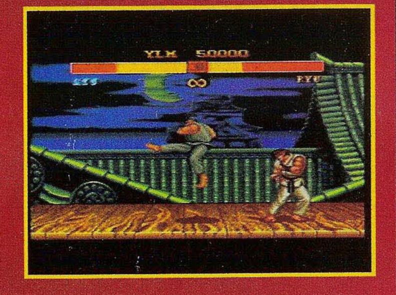
TodoSega te cuenta cómo son todos estos golpes especiales y te ayuda a obtener de ellos el máximo rendimiento.



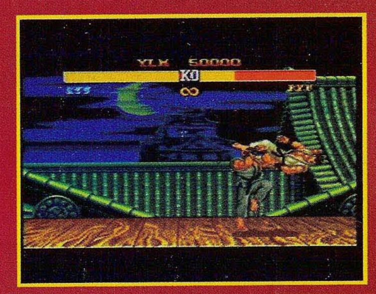
Ryu











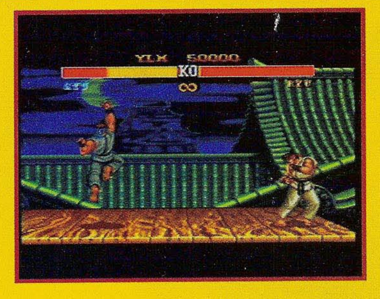
PATADA DE HURACÁN

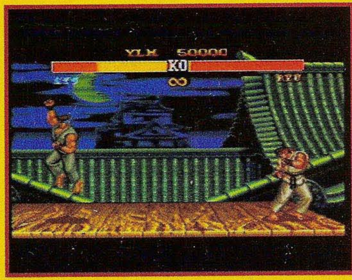
Con **abajo diagonal-izquierda inferior e izquierda y apretando cualquier botón de patadas antes del final del movimiento del botón D del pad** serás capaz de dar una patada girando sobre ti mismo hasta golpear a tu oponente. Es un golpe alto, recomendable para atontar a tu adversario.



PUÑETAZO DE DRAGÓN

Presiona **derecha, abajo y diagonal-derecha inferior** por este orden, junto a **cualquier botón de puñetazos** a medida que se realice el movimiento del botón D. Con este golpe, un potente puñetazo aéreo, podrás defenderte de los ataques de tus rivales cuando se echen sobre ti.



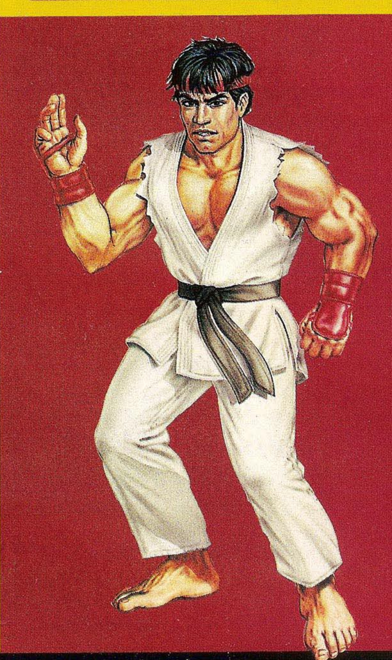




BOLA DE FUEGO

Para conseguirla pulsa **abajo, diagonal-derecha inferior y derecha junto con cualquier botón de puñetazos,** según vaya alcanzando el final del movimiento del botón D. El resultado de esto es una **potente bola energética** de gran poder y que puede causar un fuerte daño a cualquiera de tus enemigos.

Para convertirse en un verdadero luchador de «Street Fighter» se requiere paciencia y mucha práctica.
Te aconsejamos que no utilices demasiados movimientos especiales seguidos porque te dejarán vulnerable a los ataques.



Vega







CAÍDA LIBRE CON ZARPAZO

Pulsa **abajo** durante un par de segundos y, luego, **pulsa arriba junto a cualquier botón de patadas.** Una vez en el aire, presiona cualquier botón de patadas. Con este movimiento podrás agarrarte a las rejas de la pared del fondo y, desde ella, te arrojas sobre tu adversario **golpeándole con las cuchillas de tus puños.** Acierta en el momento de asestar el golpe, ya que, si fallas, permanecerás muy descubierto ante tu rival y éste aprovechará la ocasión.

IMPULSO DE PARED

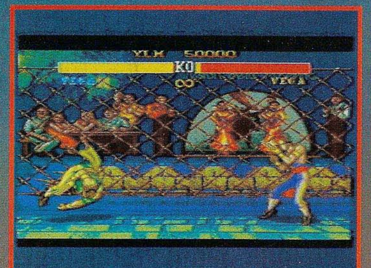
Presiona **abajo** durante un par de segundos y después **arriba y cualquier botón de patada.** Estando en el aire pulsa cualquier **botón de puñetazo** y presiona tu control pad en dirección al rival en cuestión. Este movimiento requiere gran manejo del juego para obtener la habilidad y rapidez necesarias para su ejecución.

Sus efectos son de atontamiento y vulnerabilidad total del adversario debido al devastador golpe al que le sometes.











REDOBLE CON ZARPAZO

Pulsa **izquierda** durante un par de segundos y presiona simultáneamente **derecha junto a cualquier botón de puñetazos.** El efecto es que estando de pie realizas un rápido **giro hacia delante en el suelo** con el que podrás asestar un duro golpe sobre tu enemigo. Es un movimiento que desarrolla una gran fuerza y es útil para acorralar a tu adversario tras el golpe y rematarlo.



Balrog

PUÑETAZO GIRATORIO

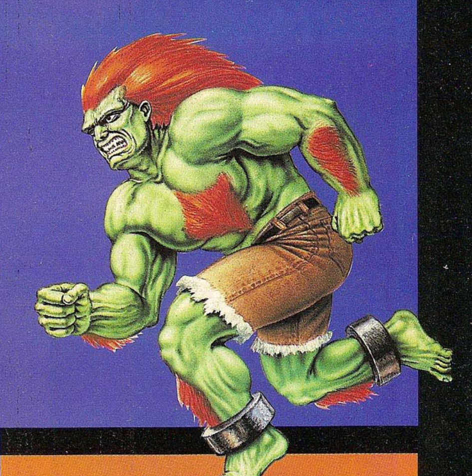
Mantén presionados **todos los botones de patadas o todos los de puñetazos** para luego soltarlos. Balrog saldrá disparado en dirección a su rival asestándole un durísimo golpe. **Cuanto más tiempo** mantengas pulsados los botones sin que resultes golpeado, con mayor fuerza y potencia atacarás a tu rival.
Una vez atontado por el golpe recibido remata a tu rival con golpes normales o bien con el **puñetazo instantáneo.**

PUÑETAZO INSTANTÁNEO

Pulsa **izquierda** durante un par de segundos y, luego **derecha,** pulsando simultáneamente cualquier **botón de puñetazos.**
Este es un golpe mucho **más rápido** que el anterior, pero de mucha **menor potencia** y eficacia, por lo que tendrás que usarlo con combinaciones de golpes normales para lograr unos resultados más productivos. Usado en el momento preciso puede ser absolutamente contundente.

GANCHO INSTANTÁNEO

Para conseguir este efectivo golpe que dejará noqueado a tu adversario sólo tienes que pulsar el **botón direccional, primero hacia la izquierda y luego hacia la derecha,** para después presionar uno de los **botones de patada.**



Blanka



ATAQUE RODANTE VERTICAL

Presiona **abajo** un par de segundos, y después **arriba** simultáneamente junto a cualquier **botón de patadas.** Con este movimiento rodarás sobre ti mismo impactando sobre tu contrincante.



ELECTRICIDAD

Presionando cualquier **botón de puñetazos** de forma repetida lograrás electrificarte. Así, conseguirás un modo de defensa ante los agarrones a los que te pueden someter tus enemigos (como puede ser el caso de E. Honda).



ATAQUE RODANTE

Pulsa **izquierda** durante dos segundos y a continuación **derecha** junto a cualquier **botón de puñetazos.** Ataca así a tu oponente lanzándote sobre él en un giro mortal. Es un buen método para dejar atontado a tu rival.







Chun-Li

PATADA RELÁMPAGO

Presionando cualquier **botón de patadas** repetidamente llevarás a cabo este movimiento. Úsalo como defensa ante el acoso del rival, ya que con él puedes **golpearle en varios puntos distintos** evitando así cualquier defensa del oponente.

BOLA DE FUEGO

Pulsa en el pad de control la mitad inferior de todos **tus movimientos junto a cualquier botón de puñetazos.** Si lo realizas rápidamente, el resultado será un potente proyectil energético de largo alcance que puede herir a tu rival de gravedad.

PATADA DE TORBELLINO

Pulsa **abajo** un par de segundos el botón direccional de tu pad y, a la vez, **arriba** y cualquier **botón de patadas.** El resultado será una patada alta de largo alcance mientras su cuerpo permanece boca abajo. Cuidado con esto último porque deja tu cuerpo algo al descubierto. El efecto de la patada sobre el rival es de atontamiento y, por lo tanto, le deja en inferioridad de condiciones.

Dhalsim



FUEGO YOGA

Pulsa **abajo, diagonal-derecha inferior y cualquiera de los botones de puñetazos.** Con este movimiento puedes escupir unas **bolas de llamas** que incinerarán a tu enemigo haciéndolo más vulnerable. Es de **mediano alcance** y su potencia no es tan demoledora como sería deseable.

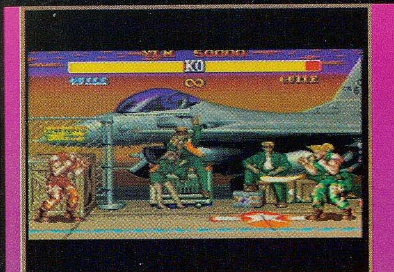
APARICIÓN YOGA

Pulsa **derecha, abajo y diagonal-derecha inferior y dos botones cualquiera de puñetazos o patadas**. Sírvete de este movimiento para desplazarte ante tu rival de una manera rápida y segura cuando esté alejado y desees sorprenderle.



LLAMARADA YOGA

Usando el controlador, pulsa el semicírculo inferior de tu pad **de izquierda a derecha** ambos incluidos y a la vez pulsa cualquier **botón de puñetazos.** El resultado es **una gran llama** de mayor potencia que la anterior, pero de menor alcance.
Es muy útil cuando el oponente te acosa, ya que te permite ganar espacio para moverte. También produce serios daños en ataque directo cuando tu enemigo está cerca.







Guile

BOMBAZO SÓNICO

Pulsa **izquierda** durante un par de segundos, y, luego, **derecha** pulsando cualquier **botón de puñetazos.** El resultado serán **dos ondas energéticas** que dañan seriamente a tu rival.

RODILLAZO RELÁMPAGO

Un golpe tan fácil de realizar como contundente en los resultados. Para efectuarlo, únicamente tendrás que pulsar el botón D de tu pad **hacia delante** y efectuar una patada media. De esta manera, Guile **pegará un rodillazo** en la cara de su contrincante que le dejará fuera de combate unos momentos.

PATADA RELÁMPAGO

En el control pad, pulsa **abajo** durante un par de segundos y, después, de forma simultánea **arriba** y un **botón de patadas.** El resultado es una patada alta sobre tu rival que queda vulnerable para completar tu ataque de una manera rápida y efectiva con golpes normales.

Este luchador, al igual que Bianka, posee movimientos especiales muy simples, pero de menor fuerza y efectividad que los de los otros luchadores. Si no estas habituado a la lucha del «Steer Fighter II» son dos buenos puntos de inicio para ti.









BOLA DE FUEGO

Pulsa **abajo, diagonal-derecha inferior y derecha en movimiento continuo y cualquier botón de puñetazo.** Obtienes, de este modo, una potente **bola de energía** que somete a tu oponente a un duro castigo. Posee menos potencia que la bola de fuego de Ryu.

Hay que advertir que este golpe deja a tu luchador con unos niveles de energía muy bajos durante unos cuantos segundos.

PUÑETAZO DE DRAGÓN

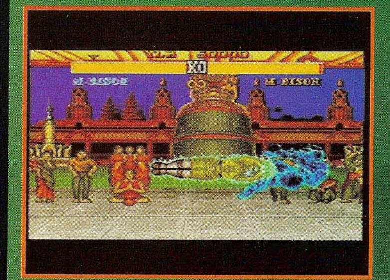
Presiona **derecha, abajo y diagonal-derecha inferior a la vez que cualquier botón de puñetazos.**

Este golpe consiste en un duro puñetazo, en el que se sacrifica potencia para obtener un mayor alcance. **Úsalo cuando tu rival esté cerca y cuando realice un ataque aéreo.**

PATADA DE HURACÁN

Pulsa en tu control pad **abajo, diagonal-izquierda inferior e izquierda** en este orden con cualquier **botón de puñetazo.** El resultado es una patada alta mientras el luchador realiza una rotación sobre sí mismo. Es de largo alcance y tras golpear a tu rival, le hace más vulnerable.

M. Bison





PSICOTRITURADOR

Es el movimiento más fuerte y de mayor potencia de todos los que se ofrecen en este juego. Efectúalo pulsando **izquierda** un par de segundos y pulsando simultáneamente **derecha y cualquier botón de puñetazos.**

El resultado es un **ataque horizontal** sobre tu enemigo mientras estás envuelto en un aura ardiente. Tu adversario, en el contacto, arderá por la psicollama que produce devastadores daños. Es un ataque prácticamente imparable en un nivel de juego normal.

PATADA EN TIJERA

Pulsa **izquierda** durante un par de segundos y presiona de forma simultánea **derecha y cualquier botón de patadas.** Con este golpe atacarás con las piernas por delante.

Es recomendable su uso para **repeler ataques bajos** de tus oponentes y actuar al contraataque.

PATADA EN LA CABEZA

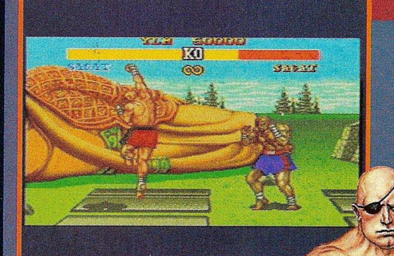
Pulsa **abajo** durante un par de segundos y, después, **arriba y cualquier botón da patadas.**

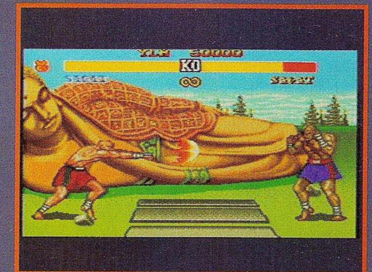
Una vez en el aire pulsa cualquier **botón de puñetazos** para finalizar el movimiento.

Con esto realizas un doble golpe, primero, sobre su cabeza y, luego, sobre su cuerpo tras un vuelo.

Es recomendable su uso como preludio al ataque con el psicotriturador.

Sagat





GANCHO DE TIGRE

Pulsa **derecha, abajo y diagonal-derecha inferior en este orden, junto con cualquier botón de puñetazos.** Este golpe es un gancho imparable de enorme potencia y fuerza, en combinación con golpes normales, capaz de acabar con cualquier enemigo.

Úsalo cuando el rival se **eche sobre ti** o cuando efectúe **ataques aéreos.**

RODILLAZO DE TIGRE

Presiona **abajo, derecha y diagonal-derecha superior, y cualquiera de los botones de patadas.** El resultado es un potente y violento rodillazo sobre tu adversario que has de usar cuando éste efectúe ataques directos sobre ti, sobre todo golpes bajos. Este movimiento te permite efectuar rápidos y feroces contraataques para nivelar la lucha a tu favor.

DISPARO DE TIGRE

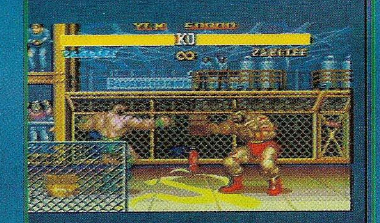
Pulsa **abajo, diagonal-derecha inferior y derecha, a la vez que cualquiera de los botones de patada o puñetazo.**

Obtendrás una onda energética que puedes usar de pie para que tu ataque sea alto, o bien agachado para que sea bajo.

Es un golpe de largo alcance para herir a tu adversario o para contrarrestar sus ataques (como la bola de fuego de Ryu o Ken).

Zangief





SÚPER-SOGA ROTATORIA

Para realizar este súper ataque simplemente tienes que presionar simultáneamente **los tres botones de patada.** Este movimiento te servirá para contrarrestar el ataque de tu adversario si te acorrala. El único problema es que te hace vulnerable a posibles patadas o golpes bajos de tu contrario.

SOGA ROTATORIA

Este movimiento lo puedes realizar presionando simultáneamente los **tres botones de puñetazos** (dos botones de puñetazos también serán suficientes). Movimiento útil para iniciar un ataque feroz a tu rival y para repelerlo en el caso de que te acose demasiado. El giro que realizas con los puños extendidos te concederán tras su realización un **buen espacio para moverte.** Con este movimiento serás vulnerable con una patada baja a tus pies.

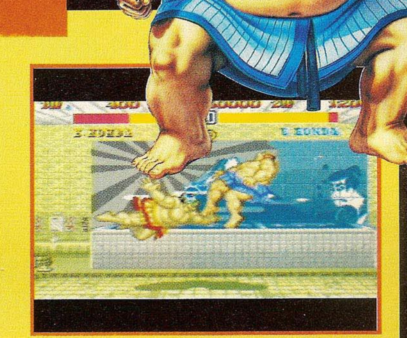
MAZA ROTATORIA

Presiona el botón D de tu pad haciéndolo girar **360 grados** presionando cualquier **botón de puñetazos.** La pulsación del controlador debe hacerse muy rápidamente para llevar a buen término su realización. Sus efectos son demoledores, ya que agarrarás a tu rival con tus brazos y piernas en una extraña llave aérea que te permitirá caer sobre él con todo el peso y fuerza de tu cuerpo.

Edmon Honda







CABEZAZO DE SUMO

Si pulsas el botón D de tu pad a la **izquierda** durante un par de segundos y seguidamente **derecha y cualquier botón de puñetazos,** saldrás despedido de cabeza golpeándo con dureza a tu rival. Usa este golpe para atontar al enemigo para rematarlo con golpes normales.

BOFETADAS DE CIEN MANOTAZOS

Realiza este movimiento pulsando repetidamente cualquier **botón de puñetazos.** De este modo, golpea a la cabeza, tronco y a las piernas de tu oponente, a la vez que te acercas para acorralarle.

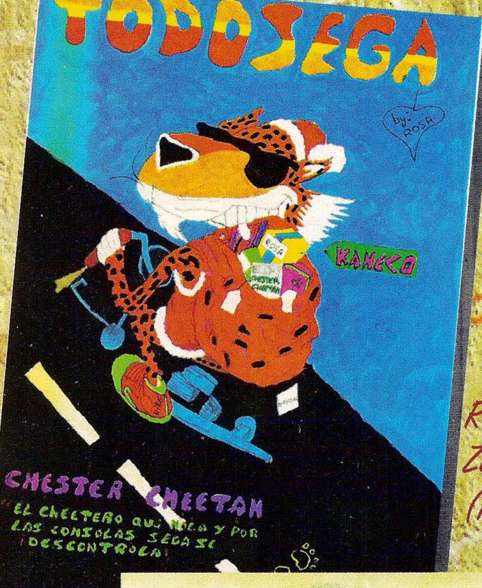
BOMBAZO DE SUMO

Pulsa **abajo** un par de segundos y, luego, presiona **arriba junto a cualquier botón de patadas.** El resultado es un poderoso salto con el que caes sobre tu contrincante. Puedes realizarlo a media distancia de tu rival.



No hay nada más agradable que pasar una tarde de lluvia en casa... pintando, por ejemplo. ¿Pilláis la indirecta? Ahora que se acercan las navidades, encontraréis nuevas posibilidades a la hora de dibujar a vuestros personajes preferidos. Seguro que más de uno ya está pensando en crear el Sonic Claus. Y ésta es sólo una pequeña idea al lado de lo que sois capaces de hacer. ¡Os esperamos!:

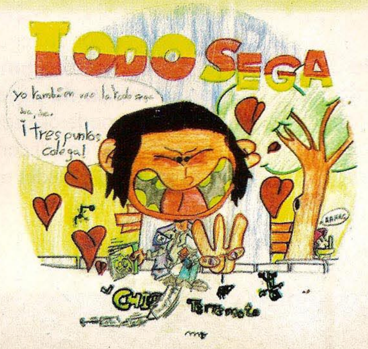
Hobby Press S.A. TODOSEGA.
C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en el sobre: GRAFFITI.



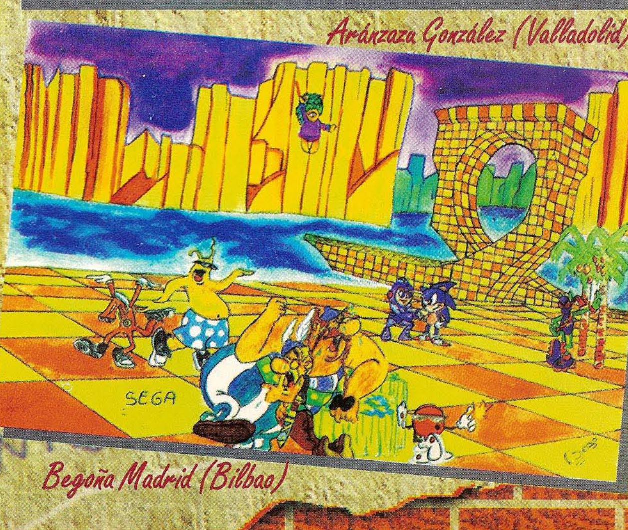
Rosa María Zamorano (Madrid)



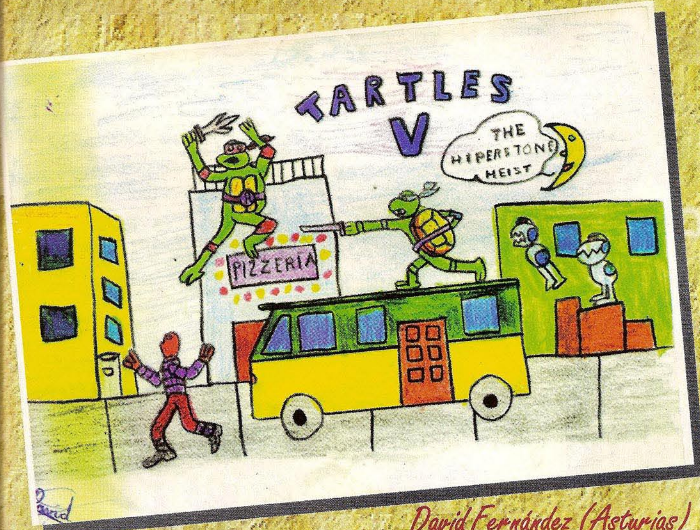
Aránzazu González (Valladolid)



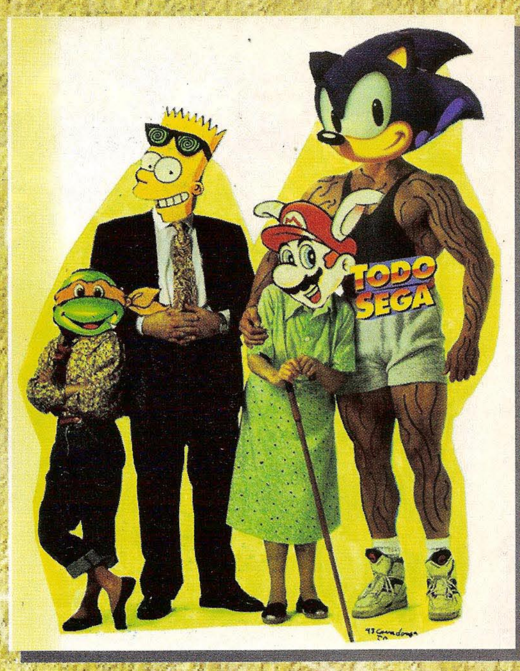
Adam Colmenar (Madrid)



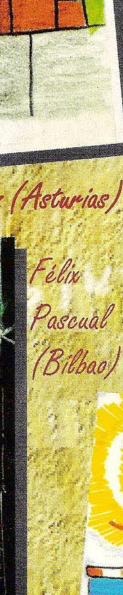
Begoña Madrid (Bilbao)




David Fernández (Asturias)

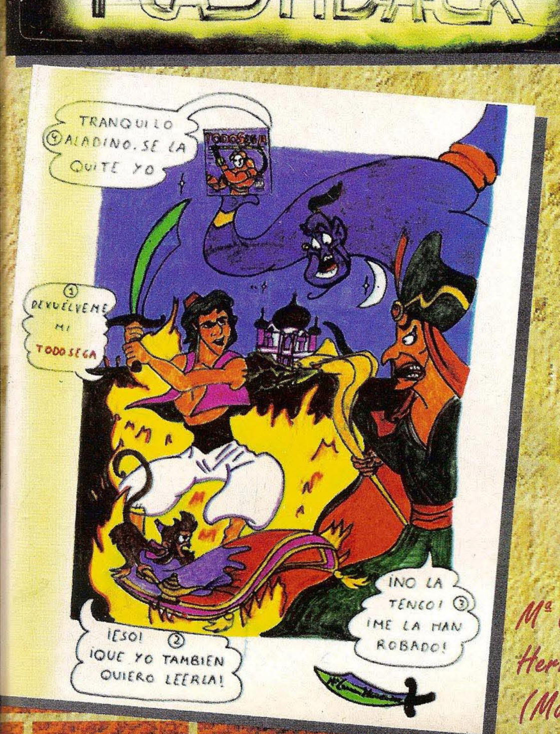


Covadonga Trenado (Asturias)



Félix Pascual (Bilbao)

Alberto Navarro (Valencia)



Mª Carmen Hernández (Madrid)

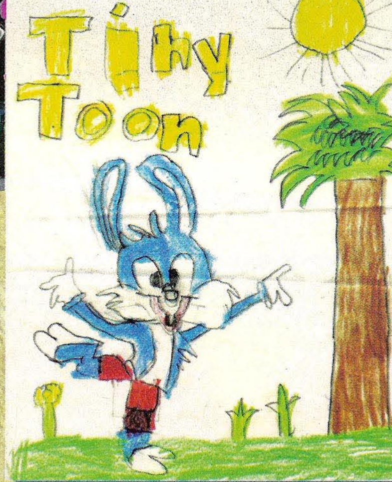


Guillermo Sanz (Madrid)



Susana Pérez (Barcelona)

Cristina
Orenes
(Alicante)



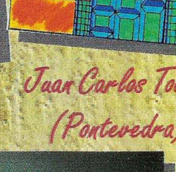
Marta Soler (Girona)



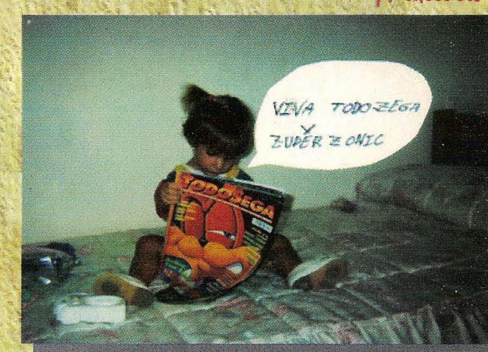
Susana García (Valencia)



Marina Assir (Madrid)



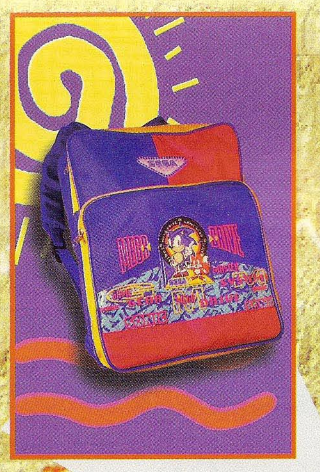
Juan Carlos To
(Pontevedra)



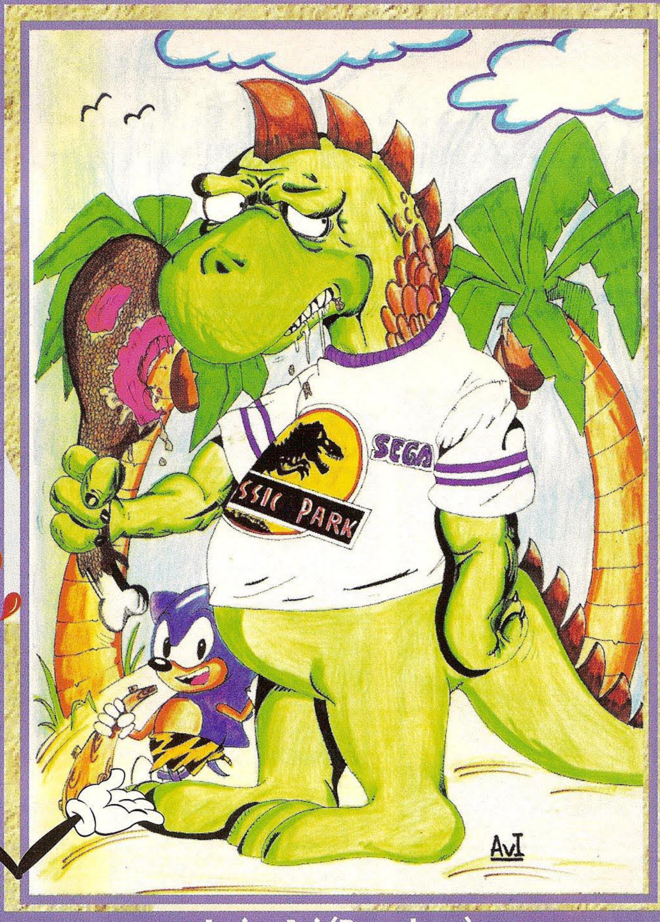
Carlos Souto (Cádiz)



Jorge Díaz (Valencia)



No podían faltar y tampoco vosotros podíais defraudarnos. Estamos hablando, como ya imagináis, de los dinosaurios. Estos alucinantes seres han sido representados de todas formas y colores en los últimos meses, pero nadie lo ha hecho con tanta simpatía como Javier Avi. Nuestro ganador del mes no ha dudado en presentarle a Sonic y parece que han hecho buenas migas, ¿no?

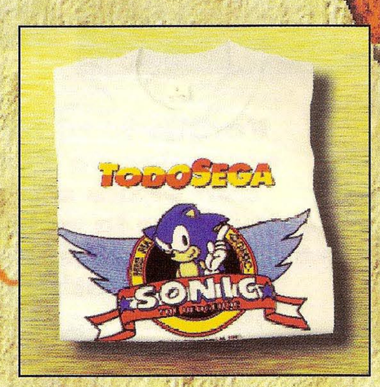


Javier Avi (Barcelona)

La Pincelada del Mes



Jaime Sánchez (Barcelona)

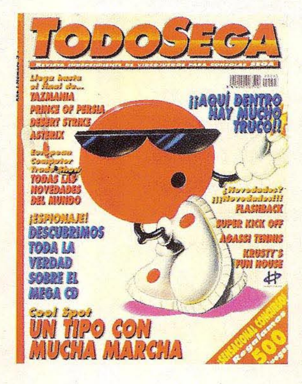


No hay fecha más apropiada para hacer regalos que las navidades. ¿Sabéis que están a la vuelta de la esquina? Con esto queremos deciros que nunca nos habíamos sentido tan generosos como ahora. ¡Tenemos cientos de camisetas TodoSega esperandoos!

Demuestra que tienes visión de futuro y consigue los números atrasados

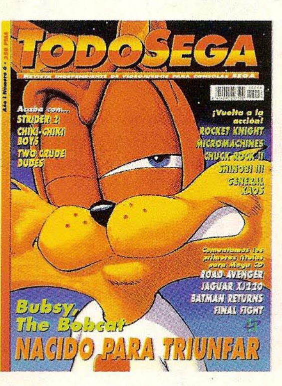


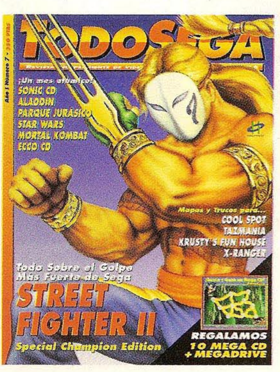


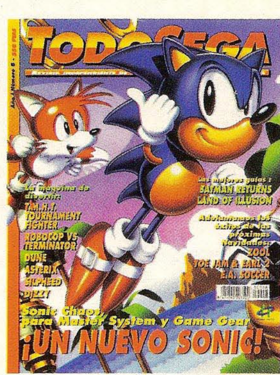








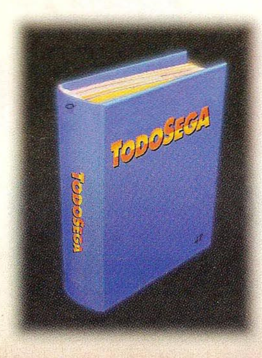




Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.

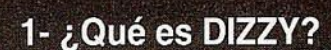




Hazte con estas tapas y podrás conservar los números de la revista más exquisita de SEGA.
Si te apetece la idea, no pierdas tiempo y pídelas en el teléfono (91) 654 84 19, de 9h. a 14,30h. y de 16h. a 18,30h.

¡Ah, y sólo cuestan 950 pesetas!

concurso DIZZY



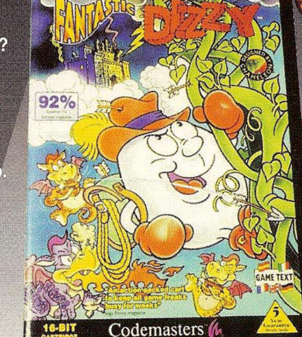
1- ¿Qué es DIZZY?
- A- Una Patata
- B- Un Huevo
- C- Una unidad de destino en lo universal

2- ¿Cómo se llama el malvado brujo, enemigo de DIZZY?
- A- Potatoeman
- B- Lindaflor
- C- Zaks

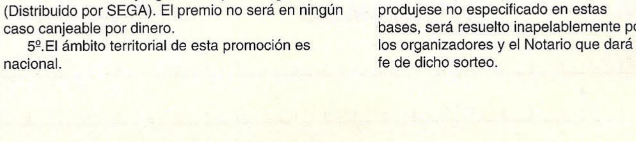
3- ¿Qué le da puntos a DIZZY durante el juego?
- A- Las Estrellas
- B- Las Patatas
- C- Los Códigos de Marras

4- ¿Cuántos objetos puede llevar DIZZY?
- A- Todos los que le quepan en el bolsillo.
- B- Tres.
- C- Cinco patatas.

5- ¿Cómo se llama el bosque dónde vive?
- A- Yolkfolk
- B- Sherwood
- C- Potatoeland



¡Participa en este fantástico concurso y podrás conseguir uno de los 18 cartuchos "Fantastic Dizzy" para Megadrive que sorteamos!



Bases del Concurso

1º.Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista TODOSEGA , que cumplan los siguientes requisitos:

Enviar el Cupón de Respuestas debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
TODOSEGA
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DIZZY

2º.Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 15 de Noviembre de 1.993 al 20 de Diciembre de 1.993.

3º.El sorteo se celebrará ante notario en Madrid, el día 27 de Diciembre de 1993 .

4º.De entre todas las cartas acertadas el notario extraerá dieciocho (18) cartas que serán premiadas con un cartucho del juego DIZZY para Megadrive (Distribuido por SEGA). El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5º.El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º.Los resultados de estos sorteos se publicarán en el número de Febrero de la revista.

7º.La fecha de comienzo de esta promoción es del 15 de Noviembre de 1.993 y finalizará el 20 de Diciembre 1.993

8º.El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

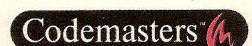
9º.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el Notario que dará fe de dicho sorteo.





concurso





cupón de respuestas

Nombre: ....
Apellidos: ....
Domicilio: .... C.P.: ....
Localidad: .... Provincia: ....
Teléfono: ....
Respuestas: 1..................2..................3..................4..................5..................



SEGUNDAMANO

VENTA

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

VENDO Mega Drive con 2 mandos y «Sonic», por 12.000 pesetas. También vendo el «Power Stick» por 2.500 pesetas y juegos como «Fatal Fury», «Sonic 2», «Batman», «Mercs», «Shinobi 2» y otros por 3.500 pesetas cada uno. Precios modificables. Preguntar por Carlos.
TF: 91-5737767.

VENDO Master System II con 2 mandos y también los juegos «Super Mónaco GP II», «Terminator», «Ghouls'n Ghosts», «Sonic» y «Alex Kid» por 10.000 pesetas. Preguntar por David.
TF: 91-7414688.

VENDO dos juegos para Game Boy: «Terminator» y «Burai Fighter» por 5.500 pesetas. Si puede ser que sean de Castellón. Preguntar por Aurelio. TF: 964-533851.

VENDO «Fatal Fury», «Joe Montana 2» y «Capitán América» de Mega Drive. Precio a convenir. Preguntar por Dani.
Sólo Barcelona.
TF: 93-4416983.

VENDO Mega Drive con: «Jungle Strike», «Sonic I y II», «Street of Rage II», «Lemmings», «Golden Axe II», «Super Kick Off» y «Wonder Boy». Por 35.000 pesetas. Preguntar por José Luis.
TF: 93-3138938.

¡¡¡OCASION!!! vendo Master System 2 con un pad y el «Alex Kid», por tan sólo 7.000 pesetas, con un juego de regalo y un Atary 2600. Preguntar por Llorenç.
TF: 96-2441981.

VENDO consola Game Gear con el juego «Castle of Illusion» y adaptador de corriente eléctrica. Todo eso por 12.000 pesetas. Preguntar por Javi. TF: 926-561471.

VENDO Master System II nueva (tres meses de uso) con 4 juegos: «Alex Kid», «Sonic», «Sonic 2» y «Castle of Illusion» por 14.000 pesetas. Sólo Salamanca. Preguntar por Alberto.
TF: 923-247329.

VENDO Master System II con 2 pads, seis juegos y un joystick por 25.000 pesetas. Peguntar por Manuel. Los interesados llamar al Teléfono: 94-4407440. Llamar de 4:00 a 8:00 horas.

VENDO Master System II con tres juegos por 10.000 pesetas. Valor real 20.000 pesetas. Llamar de 15:30 a 22:30 horas. Preguntar por Roberto.
TF: 928-360738.

VENDO consola Mega Drive con dos control pad y tres buenos juegos. Vendo por poco uso por el precio de 16.000 pesetas. Todo está en perfecto estado.
Sólo gente de Madrid. Preguntar por Eduardo.
TF: 91-4722858.

VENDO videoconsola Master System II con seis juegos y «Alex Kid» por sólo 14.000 pesetas.
TF: 95-80284856.
Preguntar por Alfonso. Preferiblemente solo Granada.

VENDO Master System II con un mando y ocho juegos más «Sonic» y «Alex Kid», tan sólo por 10.000 pesetas.
Interesados llamar al TF: 971-354451. Preguntar por Dani. Llamar de 20:00 a 22:00 horas.

VENDO juegos de Mega Drive por 3.500 pesetas y juegos de Master System II por 2.500 pesetas. Sólo Sevilla.
Interesados preguntar por Juanjo. TF: 954-376416.

INTERCAMBIO

CAMBIO MS2 con dos control pad y cuatro juegos por el «Sonic» y «Flashback» de Mega Drive. Preguntar por Alex. TF: 93-78346657. Llamar de 17:00 a 21:00 horas. Sólo provincia de Barcelona.

CAMBIO Game Gear con tres juegos y Master System con dos, por una Mega Drive con 2 ó 3 juegos. Todo valorado en 42.000 pesetas. ¡¡¡QUÉ CHOLLO!!!. Preguntar por Francisco.
TF: 926-227703.

CAMBIO consola Master System con cinco juegos y dos mandos, y Nasa compatible con Nintendo con 76 juegos, dos mandos y pistola, por una Turbo Grafx con 9 ó 10 juegos, Mega Drive con cuatro juegos o Super Nintendo con 1 ó 2 juegos. Preguntar por Jacob. Llamar desde las 12:00 horas del mediodía hasta las 5:00 horas.
TF: 96-5834673.

INTERCAMBIO «Indiana

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

☐ COMPRA ☐ INTERCAMBIO ☐ VENTA ☐ CLUBS ☐ VARIOS

TEXTO:

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... *LOCALIDAD* .... *PROVINCIA* .... *TLF* ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

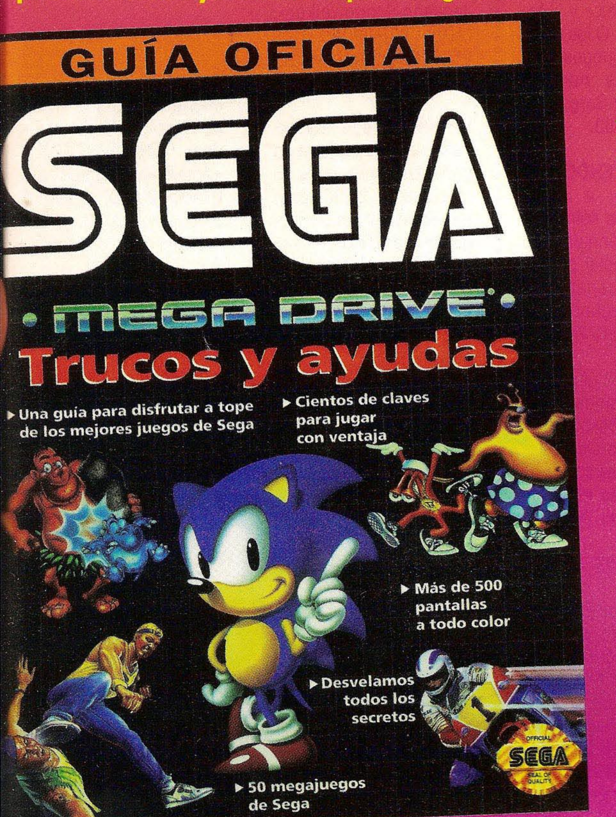
ER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, P ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, RTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT GHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN ERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL ,
... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!



Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:......................... Provincia:.....................
Código Postal:....................Teléfono:.....................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

TS Número ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: ____________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid

HOBBY PRESS

P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SEGUNDAMANO

Jones 3» de Mega Drive por juegos como son «Fatal Fury», «Bubsy», «Micromachines», «Mortal Kombat», etc. Zona de Móstoles. Preguntar por Daniel.
TF: 91-6471425.

INTERCAMBIO el juego «European Club Soccer» y «World of Illusion» de Mega Drive. Los dos por el «Mortal Kombat» o separados por «Rocket Knight Adventures», «Gunstar Hero», «Flashback», «X-Ranger» o «Chiki Chiki Boys». Preguntar por Luis Miguel.
TF: 91-6813441.

CAMBIO los siguientes juegos de Mega Drive: «Sonic», «Super Real Basket», «Super Thunder Blade» y «Super Kick Off». Preguntar por José Alvaro.
TF: 988-249144.

CAMBIO «Cool Spot», «Rolling Thunder 2» y «Mickey and Donald» por «Aladino», «Jurassic Park», «Bubsy» y «Rocket Knight Adventures». Si me cambiáis, os regalo el «Chuck Rock». Preguntar por Dani.
TF: 942-223435.

ME GUSTARIA cambiar mi Master System con los juegos «Mickey Mouse», «Castle of Illusion» y «Sonic». Son juegos nuevos y muy divertidos con mando. Preguntar por Antonio.
TF: 966-212530.

CAMBIO el Super juego de Mega Drive, «James Pond 2: Robocod» por otro que también sea bueno. TF: 956-573945. Llamar de 15:30 a 16:00 horas. Preguntar por Carlos.

CAMBIO «Street of Rage», «Thunder Force IV», «Italia'90», «Super Hang-On», «Columns» y «Super Thunder Blade», por «Super Mónaco GP», «Road Rash 1 y 2», «Flashback» u otros. Preguntar por Mark.
TF: 972-856278.

INTERCAMBIO juegos de Master System: «Olympic Gold», «Enduro Racer», «Super Tennis» y «Champions of Europe», por «Krusty's Fun House», «The Flinstones» y «Sonic Chaos» ó dos por una Game Gear. Preguntar por Rubén.
TF: 911-141666.

CAMBIO el juego de Mega Drive: «Sonic 2» por «Cool Spot» o el «Flashback». Interesados llamar de 1:00 a 3:00 horas de la tarde al TF: 91-3114166. Preguntar por Fernando.. Sólo Madrid.

CAMBIO Master System II con 4 juegos: «Sonic 2», «Alex Kid in Miracle World», «Golden Axe» y «Chuck Rock», por Mega Drive con al menos un juego. Preguntar por David. TF: 957-265635.

CAMBIO los juegos «Atomic Runner», «Sonic» y «Alien Storm», por el «Street Fighter II» para Mega Drive o bien cambio los juegos mencionados antes e incluyendo el «Street of Rage II» por una Super Nintendo con algún juego. Preguntar por Francisco.
TF: 956-395225.

VARIOS

¡¡¡HOLA AMIGOS!!! me gustaría vender una Master System II con dos pads y cuatro juegos, entre ellos, «Shadow Dancer» y «Thunder Blade», por 12.000 pesetas o la cambio por una Game Gear. Preguntar por Juan David.
TF: 957-660640.

VENDO O CAMBIO consola Master System 2, con 2 mandos y 10 juegos. Entre ellos: «Land of Illusion», «Taz-Mania», «Sonic 2», «The Newzealand Story», «Wonder Boy 3», «Asterix». Tan sólo por 30.000 pesetas. Su valor es de 60.000 pesetas. O cambio Master por una Mega Drive con 2 mandos y 5 juegos mínimo. Preguntar por Merche. TF: 93-3085986.

VENDO Mega Drive con ocho juegos por 25.000 pesetas: «Kick Off», «Strider», «EA Hockey», «Sonic», «Lotus» y «Mega Games I». O los cambio por otros juegos. Llamar por las noches. Preguntar por Sergio.
TF: 951-486853.

CAMBIO O VENDO «Jurassic Park» y «Cool Spot», válidos sólo para Sistema Génesis de EEUU. Contactar por teléfono para llegar a un acuerdo. Preguntar por Javier. TF: 93-3724663.

CAMBIO el «Another World» y «James Pond 2», por el «Flashback», «Cool Spot» o similares. También vendo por 3.000 pesetas el «Forgotten Worlds». Preguntar por Carlos.
TF: 981-317269.

VENDO Master System II con un mando y cuatro juegos por sólo 13.000 pesetas. ¡¡¡COMO NUEVA!!! Regalo un juego o cambio por Mega Drive con un mando. Sólo Valencia. ¡¡¡URGENTE!!! Preguntar por Ernesto.
TF: 96-3796597.

VENDO consola Master System 2 con dos mandos y los juegos «Sonic», «Sonic 2», «Alex Kid» y «Mercs». Todo en buen estado. O la cambio por una Mega Drive con un juego. La vendo por 18.000 pesetas. Preguntar por Igur.
TF: 96-3634278.

CAMBIO O VENDO «Golden Axe», «Street of Rage» y «The Revenge of Shinobi», por 9.000 pesetas o cambio por «Mortal Kombat» y «Sonic 2» o cualquier otro. Preguntar por Nico.
TF: 991-3178635.

VENDO el «Spiderman» para Mega Drive o lo cambio por el «Super Hidlide» o el «Michael Jackson Moonwalker». Llamar al teléfono: 977-937736. Preguntar por Gregori.

VENDO el juego «Cyberball» para Mega Drive en perfectas condiciones. El precio es de 2.200 pesetas. También cambio juegos como «Toki», «Altered Beast» y «Chiki Chiki Boys». Llamar al TF: 958-384336. Llamar de 19:00 a 2:00. Preguntar por Javier.

VENDO O CAMBIO consola compatible con Nintendo, con todos los accesorios + cartuchos con 232, 190 y 100 juegos y el «Mario Bros 3». Todo ello por 20.000 pesetas o por una Mega Drive. Preguntar por Pablo.
TF:94-4423692.

VENDO Master System II con 2 pads y 6 juegos, entre ellos, «Super Kick Off» y «Asterix», por 25.000 pesetas. También por separado o la cambio por Mega Drive con dos pads y 1 ó 2 juegos.
Poco uso y buen estado. Sólo Madrid.
Preguntar por Roberto.
TF: 91-8955852.

CLUBS

CLUB Jurassic Sega con carnet, nº de socio, cambio de trucos y todo tipo de juegos, sorteos y muchas cosas más. ¡¡¡A qué esperas!!! Preguntar por Jose María.
TF: 954-227354.

QUISIERA FORMAR un club Super TodoSega. Hacemos muchas cosas, por ejemplo: vemos video, nos cambiamos juegos, vemos revistas, etc... Preguntar por Juan Vicente.
TF: 956-347201.

COMPRA

COMPRO juegos para Master System II: «Terminator», «Ninja Gaiden», «Operation Wolf», «Asterix» y «Lemmings». Precio 2.000, 2.500 ó 3.000 pesetas. Preguntar por Jaime. Sólo Madrid.
TF: 91-444121.

COMPRO cartucho para Game Gear, cuatro juegos en uno con: «Smash Tennis», «Penalty Kick-Out», «Rally Challenge» y «Columns II». Al precio de 2.500 pesetas. Preguntar por Dani.
TF:91-4761332.

COMPRO juegos para Master System II: «Choplifter», «Golden Axe», «Chuck Rock», «Super Off Road» o el «Imposible Mission». Precio 2.000, 2.500 y 3.000 pesetas. Preguntar por Javi. Sólo Madrid.
TF: 91-6450671.

COMPRO el juego «Cristal Warriors» de Game Gear por 4.500 pesetas. Preguntar por Alfonso.
TF: 98-5352206.



CENTRO MAIL
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
MAIL VXC
VENTA POR CORREO
¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
91 3802892
MADRID - Pº Sta. María de la Cabeza, 1 Tel: 527 82 25
MADRID - Calle Montera, 32, 2º Tel: 522 49 79
BARCELONA - Carrer de Pau Claris, 106 Tel: 412 63 10
ZARAGOZA - Cent.Comercial Independencia Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71
SALAMANCA - Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81
Dos Hermanas SEVILLA - Calle Las Morerillas, 6 Tel: 566 76 64
Fuengirola MALAGA - Calle Alemania, 5 Tel: 58 25 82
BURGOS - Av. Reyes Católicos, 18. Trasera. Tel: 24 05 47
Tres Cantos MADRID - Edificio El Zoco (Posterior) Av. Colmenar Viejo. Tel: 804 08 72
BADALONA - Calle Soledat, 12 Tel: 464 46 97
BARCELONA - C. Sant Crist Esquina C. Almería
BILBAO - Pza. de Arriquibar, 4 Tel: 410 34 73
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
OFERTAS SEGA
CONSIGUE JUEGOS PARA TU CONSOLA AL MEJOR PRECIO
ABRAMS BATTLE TANK - MEGADRIVE – 2990
ALIEN 3 - MD - 8990 - 7990 / MS - 5990 - 4990 / GG - 5190 - 4190
ALIEN STORM - MEGADRIVE – 2990
ALISIA DRAGON - MEGADRIVE – 2990
AYRTON SENNA - MS - 6990 - 4990
BACK TO THE FUTURE - M. SYSTEM - 2490
BATMAN RETURN - MD - 6990 - 5495 / MS - 5990 - 4990 / GG - 5190 - 3190
BUCK ROGERS - MEGADRIVE - 2990
CYBERBALL - MEGADRIVE – 2990
CHASE HQ - M. SYSTEM - 2490
CHOPLIFTER - M. SYSTEM - 2490
CHUCK ROCK - G. GEAR - 2595
DAVID ROBINSON BASKET - MD - 6990 - 5495
DECAPATACK - MEGADRIVE – 2990
DEVILISH - GAME GEAR - 1990
DICK TRACY - MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 1990
EA HOCKEY - MEGADRIVE - 3490
ESWAT - MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
FATAL REWIND - MEGA DRIVE - 2990
GALAXY FORCE II - MEGA DRIVE - 2990
GAUNTLET - M. SYSTEM - 2490
GOLDEN AXE II - MEGADRIVE - 2990
GYNOUG - MEGADRIVE - 2990
HARD DRIVEN - MEGADRIVE – 2990
HERZOGZWEI - MEGADRIVE - 2990
HOME ALONE - MD - 6990 - 5490 / MS - 5990 - 4990 / GG - 4900 - 3900
IMPOSIBLE MISSION - M. SYSTEM - 2490
INDY III - M. SYSTEM - 2490 / G. GEAR - 2595
KLAX - MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
LAST BATTLE - MEGADRIVE - 2990
LEMMINGS - MD - 6990 - 5990 / MS - 5990 - 3990 / GG - 5190 - 4390
MARBLE MADNES - M. SYSTEM - 2490
MERCS - M. DRIVE - 2990
MOONWALKER - MEGADRIVE - 2990
OUTRUN EUROPA - M. SYSTEM - 2490 / GG - 5190 - 2490
PACMANIA - M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY - MEGADRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 2490
PATO DONALD - MS - 5590 - 4390
POPULOUS - M. SYSTEM - 3390
PREDATOR II - M. SYSTEM - 2490
PRINCE OF PERSIA - MS - 5990 - 4990 / GG - 5190 - 4390
QUACK SHOT - MD - 6990 - 4490
ROAD RUSH II - MD - 6990 - 5490
SEGA CHESS - M. SYSTEM - 2490
SHADOW OF THE BEAST - M. DRIVE - 2990 / M. SYSTEM - 3490
SOLITAIRE POKER - GAME GEAR - 1990
SONIC II - MD - 7490 - 5490 / MS - 6990 - 3990 / GG - 5490 - 3490
SUPER HYDLIDE - MEGADRIVE - 2990
SUPER MONACO GP - GAME GEAR - 2595
TALESPIN - MD - 6990 - 5490 / GG - 5190 - 4390
TAZMANIA - MD - 6490 - 5490 / MS - 5990 - 3990 / GG - 5190 - 4390
TENNIS ACE - M. SYSTEM - 2490
TERMINATOR - M. SYSTEM - 2490 / G. GEAR - 2595
TOE JAM AND EARL - MEGADRIVE - 2990
TRIVIAL PURSUIT - M. SYSTEM - 2490
TURBO OUT RUN - MEGADRIVE - 2990
WIMBLEDON - M. SYSTEM - 2990 / GAME GEAR - 4390
WONDER BOY - GAME GEAR - 2595
WONDER BOY III - MEGADRIVE - 2990
WRESTLE WAR - MEGADRIVE - 2990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
ASTERIX - MEGADRIVE - 9900 / M. SYS. Parte II 5990 / GAME GEAR - 5990
BATTLETOADS - MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - CONS.
BUGSY - MEGADRIVE - 8990
COOL SPOT - MEGADRIVE - 7900 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
FATAL FURY - MEGADRIVE - 7990
FLASH BACK - MEGADRIVE - 9990
G. FOREMAN BOXING - MEGADRIVE - 8490 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 5490
GLOBAL GLADIATORS - MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 5190
GUNSTAR HEROES - MEGADRIVE - 8490
HOOK - MEGADRIVE - 6900 / GAME GEAR - 5090
JUNGLE STRIKE - MEGADRIVE - 9900
JURASSIC PARK - MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 5590
KICK OFF - MEGADRIVE - 7490 / M. SYSTEM - 6490 / GAME GEAR - 5490
MAZING WARS - MEGADRIVE - 7990
MORTAL COMBAT - MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 7990 / GAME GEAR - 6990
ROCKET KNIGHT - MEGADRIVE - 7990
SIMPSON SPACE MUTANTS - MEGADRIVE - 8990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
SONIC CHAOS - M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
SONIC PINBALL - MEGADRIVE - 8900
STREET FIGHTER II - MEGADRIVE - 11900
STREETS OF RAGE - M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5190
STREETS OF RAGE II - MEGADRIVE - 6990 / M. SYSTEM - CONS. / GAME GEAR - 5990
STRIDER II - MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 6990
THE FLINTSTONES - MEGADRIVE - 7990 / M. SYSTEM - 5990
TINY TOONS - MEGADRIVE - 6990
TURTLES HYPERSTONE - MEGADRIVE - 7990
MEGA CD
YA DISPONIBLE MEGA CD 2
44.900
CON ROAD AVENGER
BATMAN RETURNS 9900
BLACK HOLE ASSAULT 8990
COBRA COMMAND Cons.
CHUCK 2: SON OF CHUCK Cons.
CHUCK ROCK Cons.
DRACULA Cons.
ECCO THE DOLPHIN Cons.
FINAL FIGHT 8990
HOOK Cons.
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK 9990
NIGHT STRIKER Cons.
NIGHT TRAP (2 CD) Cons.
PRINCE OF PERSIA 8990
ROAD AVENGER 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK Cons.
SHERLOCK HOLMES 7990
SHERLOCK HOLMES 2 Cons.
SOL FEACE 8990
SONIC CD 8990
TERMINATOR CD Cons.
THUNDERHAWK Cons.
TIME GAL 8990
WING COMMANDER Cons.
WOLF CHILD 8990
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO 250
TOTAL

GANADORES DEL CONCURSO HANDHELDS

GANADORES HANDHELD SONIC

Julian Nieto Andrés	Salamanca
José A. Ramirez Barrera	Huevar
Antonio Muñoz de la Cruz	Málaga
Jesús M. Muñoz Martínez	Valencia
Josè Manuel Perez Corbi	Huelva
Fco. Damian Blanco Gª	Vigo
Rubèn Martìn Hijarrubia	Astillero
Fco. J. Postigo Ramos	Málaga
Angel L. Sánchez Montero	Ocaña
Daniel Jurado Villen	Sta. Coloma
Victor J. Barcía Chaves	Collado Villalba
Alma Mª San Isidro Morado	Ferrol
Javier Fernández Mora	Madrid
Manuel Navas Alexandre	Barcelona
David Lavaro Moreno	Merida
Juan M. Pérez Marquez	Ecija
Francisco Cid Rojas	Burjassot
Guillermo Gª Aldea	Guadalajara
Manuel Crespo de Toro	Barcelona
David Riveiro Vilas	S. Sebastian
Daniel Calvo Manzano	Madrid
Miguel A. Glez. Santos	El Prat
Jorge Lizarbe Sola	Cascante
José L. Rodríguez Yanes	Las Palmas
Javier Melero Glez.	Córdoba
Borja Iglesias Rodríguez	Madrid
Rebeca Peña Urien	Burgos
Ana I. Alvarez Cecilia	Madrid
Leandro Gracia Gil	Valencia
Daniel Madera Díaz	Puerto Real
Tonete J. López	Valencia
Laura Serrano Alonso	Madrid
Nenrod R. Gómez Fdez.	La Coruña
Daniel Castillo Puyo	Madrid
Patricio García Galvez	Torreagüeza
Luis Hdez .Juanpera	Manresa
Antonio Rivas Fdez.	Barcelona
Emilio José Benavet	Alicante
Oscar Romero del Río	Begues
Antonio Gomez Rguez.	P. del Río
Sergio Salas González	Sta. Cruz de Bezana
Natalia Gonzálvez Macía	Elche
Luis A. Moreno Rosa	T. de Ardoz
A. Sanguesa Momaer	Zaragoza
A. Jesus Hermoso	Sevilla
A. Nicolas Gª Sánchez	Las Palmas
Armando Muriana	Zaragoza
Oriol Figueras Pons	Barcelona
Xavier Araque Sánchez	Sta. Coloma

GANADORES HANDHELD STREET OF RAGE

Carlos Moraguez Fuentes	C. de Llobregat
Carlos Román Laguna	Málaga
Rubén Alvarez Pérez	Cubo de la Sierra
Ricardo Alvarez Carnero	Marin
Luis A. Lorenzo Alvarez	Vigo
David Moralejo Rguez.	León
J. Illarramendi Cerviño	Pontevedra
Manuel Ruiz Bulno	V. del Ariscal
Miguel A. Rguez. López	T. de Ardoz
Angeles Mtínez. Rubio	San Fernando
Alexander Ramos Castillo	Santurce
Fco. Gomez de la Cruz	Pto. Sta. María
Gabriel Blanco Iglesias	Orense
Rubén García Esperon	San Isidro
Virginia Barcelona Galve	Zaragoza
Angel Borja Modrego	Monzalbarba
Ana Mair Tinoco	Badajoz
M. Etxaniz Gutiérrez	S. Sebastian
Antonio José Paz Alfonso	Los Llanos
Santiago Glez. García	Gijón
Etelvina Castillo	Parla
A. Alvarez Colmeiro	Barcelona
Jonatan Sanchez Serra	L´hopitalet
Sergio Fernández Pérez	A. de Henares
Javier Bañón Gil	Gava
Lazaro Bejar Gualde	Villajoyosa
Juan Fco. Blazquez	P. de Mallorca
Fco. Javier Navarro	Sevilla
J. Gestoso Mañasco	La Coruña
Fco. Javier Ruíz Carrasco	Sevilla
Asien Zubía Pazos	Trintxerpe
Ramón Rivas Cortés	Linares
Oriol Domínguez Carol	Sant Jaume
Oscar Cayón Noreña	A. de Duero
Daniel J. Esteve Viegas	Paterna
Oscar Machín Vaamonde	La Laguna
José María García Sola	Lorca
Patricia Monzo Peris	Alfafar
Marc Simo Herrera	Barcelona
Juan C. Herrera Picón	La Roca
Pablo Rossi Sancho	Valencia
R. Oocalpesa Caparrós	Barcelona
Mª Carmen Hdez. Muñoz	Madrid
Ramón López Concha	Can Parera
A. González Salvador	Valencia
David Gómez Durán	Madrid
Mª del Rocío Ruíz	Madrid
R. Rodríguez Moñivas	Móstoles
Pau Bru de Sala	Barcelona
José A. Lunos Muñoz	Madrid
A. Vitoria Mediavilla	Bilbao

GANADORES DEL CONCURSO RASCA Y GANA UN MEGA CD

1. Patricio Daviu Mallorca (Sabadell)
2. Vicente Cepeda Moyano (Madrid)
3. Pablo Serrano Flores (Parla)
4. José Luis Gª Martín (Madrid)
5. José R. BojBurgues (C. de Farfaña)
6. Juan J. Cuesta (Alcorcón)
7. Daniel Juarez Medina (P. de Mallorca)
8. David Cabrera (Las Palmas)
9. José Mª León (Sevilla)
10. José J. Estrada (Almería)

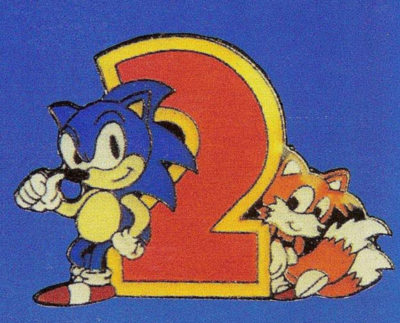


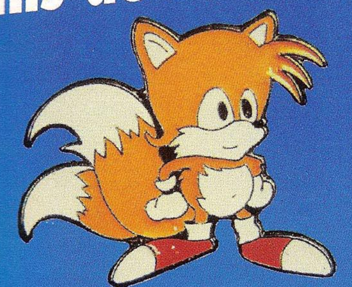
¡HEMOS CONSEGUIDO LOS MEJORES PINS DE SEGA PARA LOS MEJORES LECTORES!

GRATIS

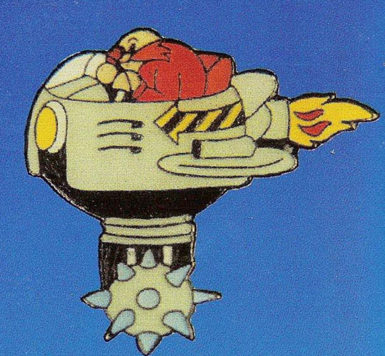
al suscribirte estos 5 alucinantes pins de Sonic 2

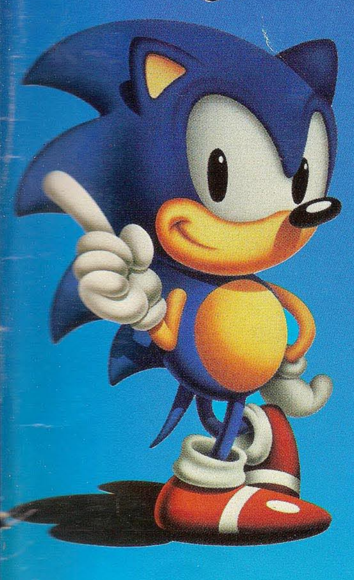








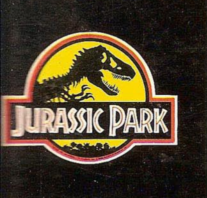




Ahora si te suscribes a TodoSega durante un año (12 números) recibirás la revista todos los meses en tu casa y este exclusivo regalo reservado para los lectores de TodoSega.



Si quieres recibir este REGALO junto con tu suscripción, llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 2,30 h y de 4 a 6,30 h. Si lo prefieres también puedes enviarnos por correo el cupón de la solapa (no necesita sello). Esta oferta solamente será válida para las 1.000 primeras suscripciones, que se atenderán por riguroso orden de llegada.







Velocirraptores, Branquiosaurios, Tiranosaurios-Rex... Sé uno de ellos y siembra el pánico, o enfréntate a ellos como el intrépido Doctor Grant en -según la prensa especializada-.

"La más grande aventura en 16 MEGAS jamás producida". Un juego diseñado y programado... ¡en exclusiva! para tu MEGA DRIVE por un equipo de diseñadores gráficos, colaboradores del mismísimo Spielberg y la ayuda del paleontólogo Robert T. Bakker en el estudio de los movimientos de los saurios. ¡¡Bestial!!

Su inteligencia aumenta fase a fase gracias al sistema D.P.A. (Dynamic Play Adjustment). Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral prodigioso. Dinosaurios Digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. Descubre códigos secretos. Atraviesa pasadizos y usa tus armas (granadas, dardos explosivos, descargas eléctricas...).

Parque Jurásico de SEGA. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!!

ERES UN MONSTRUO



TAMBIEN DISPONIBLE EN: MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR. PROXIMAMENTE EN MEGA CD.

